no.244
1984年 9/15
アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1984

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

OM MAKA KYA RONI KIYA SU WA HA……

GYARTEY GYARTEY PERRA GYARTEY

NOWMAK SAMAN DA VA SARADAN SENDAN MAKA RO SYADA SWATA YA UNTARA TA KANMAN…

OM AVO KYA VEIROCHANAW MAKAVO DARA VAM HANDOMA ZIMDARA HARA VA RITAYA UN

7月26日の参院議員会館内での〃説明会〃事件めぐり

シグマが本紙に文書、本紙はシグマに回答

新風営法は成立したがその立法過程でさまざまな論議が国会で行なわれ、論議のひとつとして『八号営業』で規定するゲーム機中、健全なものは外すべきとの意見が多く出されたが、警察庁は健全機と賭博機は区別できずまたこれらは簡単な改造で交換しうるとの答弁に終始した。しかし、このゲーム機の規定（「国家公安委員会規則で定めるものに限る」と新風営法は定めている）の内容はいぜん未定であり、またいぜんとして釈然としていないのが事実と言える。

こうした状況を背景に㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は、七月二十六日の参院議員会館内で行なわれた〃説明会〃事件ならびに同事件に関連して日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、事務局東京、中村雅哉会長）が同二十七日に日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO、本部東京、内田博会長）に出した「公開質問書」について報じた本紙八月二日付号外に関連して、「この号外は事実を正しく伝えておらず、業界に無用の誤解を生むものと判断し」、本紙に対し八月十三日付で「釈明要求」を行なった。

これに対し、本紙では八月二十四日付でシグマに回答書を送付した。この回答書は、本紙前号掲栽の参院・地行委での論議要旨を併せ読むとわかりやすいと思われる（「会議録」はぼう大な分量になる予定だが将来掲載の予定）。これらの文書の内容は次のとおりである。

◎八月十三日付シグマから本紙あての「釈明要求」書

前略。貴社発行の『ゲームマシン』号外一九八四年八月二日号の記事につき、一言申し上げます。

同紙には「〃健全TV機を賭博TV機に基板交換で容易に交換可能〃参院議員会館で特殊機を前にNAO幹部役員が地行委員に説明」と見出しを付したうえ、説明の内容を詳述しております。

私は当該記事が重大な事実の隠蔽歪曲と事実の誤認を含んでいると考えます。以下にその理由を述べます。

先ず第一に当該記事は、当日説明に供された機械が実際には三機種あったにもかかわらず、あたかも当該紙に図示されている一機種のみが説明に供されたかのような、作為的な表現となっています。

当日その場に居られた貴殿もご承知の通り実際には当該記事には一行も触れられていない「VSシステム」「デコカセットシステム」があり、警察庁担当者はこれらの機械についても説明を行っています。

これは重大な事実の隠蔽であり、事実を知らない読者にははなはだしい誤解を生むものであります。

申すまでもなく国会での争点のひとつは「あるゲームが簡単に他のゲームに変更しうるか否か」にありました。前述の二機種はソフトを変更することにより簡単に他のゲームに変わるものであることは、今更ご説明の必要はないものと存じます。

さらに付け加えれば八月二日の参院地行委で委員の質問に答えて警察庁古山防犯課長は、前記二機種のほかに「普通の機械」を用意したと答弁しています。

所謂TVゲーム機は、筐体と電源部、モニター部、そしてコントロール基板、操作盤が一体となって構成されていることは貴殿もご承知のことと存じます。このうちコントロール基板と操作盤を入れ替えることにより、筐体、電源部、モニター部はそのまま再使用して全く別のゲームに変更できることも、多分ご承知のことと存じます。

所謂TVゲーム機の売上が低迷している今日、大多数のオペレーターはコントロール基板と操作盤を差し替えてモニターに新種のゲームを映して、新機種としているのであります。

この原理が貴紙のいわれる「賭博TV機」に応用できないとする根拠は何もなく、当日地行委員から質問があれば、このような常識的なことがらをありのままに説明したにすぎないというのが真相であります。

ところが貴記事によれば、説明に供した機械は「特殊機」となっており、「一体何を称して「特殊機」とされるのか理解に苦しむところであります。前述の所謂TVゲームを構成するどのパートが特殊であったかご教示願いたいと存じます。

第二に当該記事中私達の説明の言葉の引用として「いわゆる健全なTVゲーム機も基板交換でポーカーなど賭博用TVゲーム機に数分間で改造できる。つまり新風営法で対象とするゲーム機は賭博性のあるものに限るべきではない」と説明したとされています。

まず、この引用の後段の部分は一言半句もこのようなことは申しておらず、事実無根であります。

当日警察庁の説明への立会いの立場にある人間が、法の内容に立入った意見を言えるものかどうか、常識で考えてもお分りのことと思います。

さらに、前段部分で「数分間で」改造できると説明したとされる部分も事実無根であります。八月七日の参院地行委の最終質問で公明党の原田議員は「（改造には）四～五時間かかると説明していた」と申されております。

どうか当日の議事録を取り寄せご確認願います。

その部分はともかくとして、前述した通りコントロール基板と操作盤の交換で、どんな種類のゲームにも変わり得るのが所謂TVゲームであることを、貴殿は否定されようとしています。

仮に貴殿がゲーム場の風営化反対を勝ち取る一手段として、このような明白な事実をねじまげて、委員の方々に虚偽の情報を提供していたとしたなら、法が成立したいま、貴殿および貴紙は、事実の歪曲を公に謝罪すべきであります。

さらにこのような歪曲を前提として、前記号外で真鍋、小島両名を名指して「常識では考えられない状況を作り出した」と書かれておりますが、貴殿の考えている「常識」とは何如なることなのかを明白にしていただきたいと存じます。またこのような誹謗中傷に関しても貴殿貴紙は公に謝罪すべきであります。

元来報道は、一方の見方に偏せず厳正中立を旨とし、いわんや事実を隠したり、ねじ曲げたりすべきでないとされております。これは例え業界紙であろうと、報道にあたる者の倫理であるはずです。

ところが、貴紙号外の八月二日号は前述の通り事実を隠し、ねじまげ、或いは誤認し、その上に立って真鍋、小島両名とその所属する日本アミューズメント・オペレーター協会を誹謗中傷されました。

私は貴殿と貴紙に対し、これらの件についての文書による釈明を要求いたします。さらに、貴釈明がなされなかったり、新たに事実を曲げる釈明をされた場合には、名誉回復のため法的手段に訴えることも止むを得ないと考えております。

なお、ご回答はNAO理事会が開催される前の日の八月二七日を必着期限とさせていただきます。

以上

◎八月二十四日付本紙からシグマあての回答

拝啓　初秋とは言え残暑厳しき折柄、貴社益々ご盛業のこととお慶び申し上げます。

平素より格別のご高配、お引き立てを賜り、誠にありがとうございます。

さて、八月十三日付の貴殿のお手紙（以下単に「貴文書」と略す）を拝見させていただきましたが、報道する者の立場として、ここでもう少し詳しく事実を述べさせていただくことで、とりあえずの回答とさせていただきたいと存じます。

(1) 貴殿は貴文書の中で、「国会での争点のひとつ」として「あるゲームが簡単に他のゲームに変更しうるか否か」を挙げ、ここに中心となる命題があるかのように述べておられますが、これは事実ではなく、事実は以下のとおりです。七月二十四日の参院・地行委で佐藤三吾委員が大要「警察庁は健全なテレビゲーム機が賭博用のテレビゲーム機に簡単に変えられると言うが、ここ委員会室に健全機と賭博機の二台を持ち込み、簡単に変えられるか検証する必要がある」と提案し、大河原委員長が「特別な要求なので、理事会に諮る」と答えています。新風営法をめぐる国会での重大な争点のひとつがこの提案に含まれていることは、貴殿も否定できないことと思われます。この提案に応じる代わりに警察庁は二日後の二十六日に、本紙八月二日付号外で報じたような〃説明会〃を、委員会室でなく別の場所で行ったわけですが、あくまでも佐藤委員の提案は前述のものであり、決して貴文書が掲げるものでないことは明らかであります。なお七月二十六日の〃説明会〃事件をめぐって後日参院・地行委でなぜ警察庁がその方法、内容について追及されることになったのか、についてご一考願えれば幸いです。

(2) 本紙八月二日付号外で、貴殿の言われる「当日説明に供された機械が実際には三機種あった」のに「一機種」しか触れていないことに関しては、三台のうち貴殿らの言われる「普通の機械」の一台について当日小島氏らから次のような説明がありましたが、他の二台についても同様の説明でしたので、中途半端な報道の慣例として省略したのにすぎません。

小島氏らは「普通の機械」を前に、本紙号外記載のような実演をして見せ、「普通の機械」で健全ゲーム「ザ・ギネス」がBETのついた賭博用「ポーカー」に数分間で変更できると説明されました。

また私の「これは普通の機械ではなく特殊な賭博機であるが、普通のゲーム機をこういう特殊機に改造するのにどれほどの時間がかかるのか」との質問に対し、小島氏は「四時間もあればできる」と答えられました。こういう特殊機が普及しているならそれこそ問題ではないかと思い、私は「小島さんの所の機械はみんなこんな改造がしてあるのか」と問うたところ、小島氏は返答せず黙って下を向いたままでした。果たしてこういう特殊な改造が普及しているのか、また説明に当たった貴殿らはこういう特殊改造機でオペレートするのを常としておられるのか、ご教示下されば幸いです。

(3) 以上で貴殿の求められる釈明につきましては解決するのではないかと思いますが、念のため補足しますと、貴文書が指摘する「事実無根」等は間違いで、貴殿の誤読によるものと考えられます。

以上でおわかりのように、私と小社発行の新聞「ゲームマシン」は貴文書の言う「事実の誤認、歪曲、隠蔽」ならびに「虚偽の情報の提供」をしておらず、ましてや貴殿や貴殿らの所属する日本アミューズメント・オペレーター協会を「誹謗中傷」するわけがなく、真実の報道をしているにすぎません。

報道する立場にある人間として私は日ごろより、重大な事実ほど早く、正しく、わかりやすく報じる使命、必要があると考えており、七月二十六日の〃説明会〃事件はまさにそれにふさわしいものであったと存じます。貴殿らはみずからの社会的地位を十分にご認識下さり、良識ある行動をとっていただきたいと、いささか僭越ながら私見を申し添える次第です。　敬具

恒例の電取説明会

第22回AMショーを前に法遵守の徹底図る

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では八月三日、東京の霞が関ビルにて「電気用品取締法説明会」を開催した。

これは第22回AMショーを間近に控え、電取法を遵守しAMショーをより円滑に運営しようという趣旨で、毎年この時期にショー出展社を対象に開かれているもの。同説明会は冒頭、JAMMAの電気用品取締法委員会の福田哲夫委員長が「この説明会で改めて電取法の趣旨を再確認し、出品機械に不備のないようにしたい」と挨拶した後、通商産業省資源エネルギー庁公益事業部技術課の鈴木一規技官を講師として行なわれた。同技官は電取法の全体的な概要の説明にとどめ、「例外承認」についてのみ少し詳しく解説を行なった。その主な内容は次のとおり。

①電取法とは電気用品の製造、輸入、販売の各事業者に規制を加え、その安全性を法という手段で保証するもの。②甲種電気用品（四百二十五品目指定）と乙種電気用品（七十二品目指定）がある。③甲種電気用品の製造事業者は通産大臣の登録、さらに製品の型式認可が必要で、型式認可の有効期間に更新を受けないと認可の効力はなくなる。④試作機をAMショーに出品して動向を見たい場合、ショーに型式認可が間に合わないが出品したい場合などは、一定の条件を満たし通産大臣の例外承認を受ければ、型式認可がなくてもAMショーに出品できる。

なおAMショー出品のための例外承認については、従来は各出展社が個々に通産省に申請していたが、今回は事務局が一括して申請書を提出することになった。

電取説明会（8月3日）にて、上の写真は講演する技術課・鈴木技官

東京ディズニーランドの入場者数 夏休み中250万人

1日で最高は8月13日の11万人で記録更新

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、高橋政知社長）は八月二十九日、同社経営の東京ディズニーランド（TDL）の夏休み期間（七月二十一日から八月三十一日まで）の入場者数は、昨年とほぼ同数の約二百五十万人に達する見込みだと発表した。

この期間中、一日で最も入場者の多かったのは八月十三日で十一万人と、同園オープン以来の新記録となった。続く十四、十五日もそれぞれ十万人を突破しており、三日間だけで三十二万人余りを集める大盛況となった。これまでの最高記録は昨年八月十三日の九万四千人だったが、一挙に今年は十万人台を突破したことになる。

今年の夏休みは当日券売りを主体にし、しかも午前中への集中を避けるよう案内して、猛暑を避けて夕方五時からのスターライト券を利用する人が増えたことなどが、好結果を呼んだことになる。今年春休みまでの〃朝集中型〃が崩れ、午後から夕方にかけての入場者が増え、うまく平準化できた。この結果、入場制限したのは八月十四日の午後だけで、混乱はなかった。またスターライト券利用者は期間中約六十万人（昨年同期約四十万人）で大幅に増加した。

二年目を迎えたTDLは成長のめざましい遊園地だとも言える。

炎天下の東京ディズニーランドのようす

特許・実用新案出願公告・公開

（8月15日～22日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

八月二十二日付＝「ビデオゲーム装置」、ロックウェル・インターナショナル社（米国）、公開(請)146683、出願59－16902。「ポーカーマシン」、エインズワース・ノミネーズ社（オーストラリア）、公開146684、出願58－224008。

実用新案出願公開

八月二十二日付＝「ベースボール・ゲーム」、坂本正広（福島）、公開124582、出願58－18857。

コナミの株式上場 大阪新2部に申請

大阪証券取引所では八月十四日、コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）の株式を市場第二部特別指定銘柄（新二部）へ上場することを大蔵省に申請した、と発表した。

コナミ工業は昭和四十三年創業、四十八年に株式会社に改組。五十九年三月期の売上高は八十九億四千八百万円（前年比一一二・一四％増）で、税引き利益十二億六千二百万円（同四五・三九％増）の好業績を上げている。同社の発行済み株式総数は六百万株で、一株利益は三百五十・七円、配当は年十円だった。なお上場に際し九月末払い込みで百万株の公募増資をする。

同社では六月上旬に同社株式の上場を大証に申請、大証がこれを承認して今回大蔵省へ申請したもの。大阪新二部には十月上旬に上場する予定で、同市場では四社目にあたる。なお大阪新二部は今年三月に発足している。

ゲーム機運営とその他コンセプトを融合し 新形態のロケ開発

従来とは一味違ったイメージのロケーションが七月から八月にかけて四店誕生し、話題となっている。

まず、七月十四日にユニバーサルリース㈱（本社東京、岡田和生社長）運営の「ジェットセット」、七月二十二日に㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）運営「チップス」、同日㈱水野商会（本社名古屋、梅村富久社長）運営「トッポジージョ」、そして八月一日に㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）運営「ハイテクプラザ」が、それぞれ個性のある店作りと独自の運営ノウハウをもってオープンしたもの。

四店のうち「ジェットセット」「チップス」「トッポジージョ」の三店は飲食とゲームを結びつけており、その相乗効果を狙っている。なかでも「チップス」はファーストフードからディナー、そして各種ドリンクと飲食関係を総合的にカバーしたレストランにゲーム、ロボット、映像などを組合わせている。また「ジェットセット」は食事とゲームと映像、「トッポジージョ」はゲームと喫茶をそれぞれ同居させている。そして「ハイテクプラザ」は先端技術との触れ合いを強調し、独自のゲームシステムやパソコンなどを設置した斬新な内容のゲーム場。これらはいずれも新しいコンセプトを持った店であり、ゲームファンとパソコンマニア、ロボットファン、それに映像、食事を楽しみたい人々など異なる好みを持つ客層を集めることができる。以下、より特徴のある店から紹介することにした。

上の写真は「チップス」の入口にて同店の内容を身ぶり手ぶり紹介する「説明小町」

上の写真は「チップス」のメーンレストラン、左はAM機フロアとパーティールーム（奥）のようす

チップス　ナムコ運営

家族でAMと飲食

ナムコが運営に当たる「チップス」だが、同店は千葉市内の扇屋ジャスコ・マリンピア店の四階にあり、店舗面積は四百九十平方㍍。"アミューズメントと飲食とエンターテイメントの融合"をテーマとしており、店の基本コンセプトワークとデザインは東急ハンズのプロデュースなどで有名な浜野安宏氏（浜野商品研究所所長）の全面協力によるもの。店内は六つのコーナーに区切られ、中央部に円形フロアの「ファミリーレストラン」（百平方㍍）、その周りを囲んで「ゲームイン」（八十五平方㍍）、「パーティーシアター」（五十平方㍍）、「カフェテラス」（四十平方㍍）、キャラクター商品を販売する「ショップ」があり、これと少し離れて「ファーストフード」（約四十平方㍍）コーナーが設置されている。全体的にアイボリーが基調で落着いた雰囲気。各コーナーは一応仕切られているが、見通しをよくした設計で、行き来も自由にできる。

ゲームインにはテーブル型以外のTVゲーム機十数台と乗物機三台のほか、パソコンゲーム（同社MSX用ゲーム八種類内蔵）五台を設置。これらの機械はすべて硬貨ではなく同店特製のメダル（一枚五十円）で作動するようになっている。設置機械はメダル一枚、あるいは二枚でプレイができる。メダルはゲーム機専用のものと、ゲームとファーストフードでの飲食の両方に使えるものとの二種類あり、一定場所以外でもメダルの売子"チップスガール"が店内を回って販売し利用しやすいように配慮。このことにより飲食とゲームとの融合をより強めている。

レストランは中心部に同店のキャラクターのぬいぐるみ"チップス"が配され、メニューは約八十種をそろえている。パーティーシアターはグループでの利用のほか、ビデオスクリーンも備えており小さなイベントにも使用できる。ファーストフードフロアは五〇年代の米国の食堂車"ディナー"の雰囲気が演出されたヤング向けコーナー。なお同店入口では同社AMロボット「説明小町」が、飲食メニューや店内を紹介し、同店のイメージアップに一役買っている。営業時間は午前十時から午後九時三十分まで。

同社では知識産業を第四次産業、飲食関係を中心とする情緒産業を第五次産業とし「この第五次産業への展開を試みる第一号店として『チップス』をオープン、今後はチェーン展開を図っていく予定。またファーストフードコーナーのみの展開もあわせて行ない、これは来年三月開幕の科学万博（つくば85）会場に二号店を設置することになっている」としている。なお同社ではすでに東京・自由ヶ丘で飲食店「ポップコーン」を運営しているが、チップス一号店から新しい形態で本格的に飲食産業への進出を図ることになった。

上の写真はすべて特製メダルでプレイする「チップス」のゲームフロア、食事のあとファミリーでゲームを楽しむ姿が多く見られる

「チップス」のTVゲーム機キャビネットとイスは独自のもので統一

ジェットセット　ユニバーサル運営

遊べるレストラン

ユニバーサルリースが運営する「ジェットセット」は愛知県一宮市の郊外にあり、敷地面積が千六百五十平方㍍、建物面積が約三百平方㍍で、レストランをメーンに店内の三分の一がゲームコーナーになっている。同社ではゲーム場とレストランの機能を組合わせた新しいタイプの店ということで"時代の最先端を行く"ことをモチーフに、店名を「ジェットセット」と名づけている。

店内の装飾やレイアウトは「アメリカン・プレイング・カフェ」を基本コンセプトにしており、白色の天井以外はすべて木目調で統一。フロア中央部に木製の円形テーブルとイスを数セット並べ、壁面に沿ってカウンター、長方形のテーブルとイス、一段高い囲まれた小フロア、そしてゲームコーナーなどがあり、各所に緑の木が配されている。イスは全部で約八十席ある。ゲーム機はアップライト型中心で、TVゲーム機八機種、フリッパー三機種、その他アーケード機二機種のほか、ビリヤードも設置。またオセロやチェスなどのゲームを無料で提供。壁面上部には百インチスクリーンが二つあり、ビデオプロジェクターにより映画を上映。またTVモニターも二ヵ所に設置され、レーザーディスクを使った音楽ものやテレビ番組などを流している。壁面には主に五〇年代の映画写真を掲示し雰囲気を盛り上げている。飲食のメニューは軽食約二十種と各種ドリンクを提供。同店の客層は大学生が中心で、営業時間は午前十一時から翌日午前二時まで。

同社では"フード、ドリンク、ムービー、ゲーム"をセットした「ジェットセット」のチェーン展開を進めつつあり、この第二号店を東京・吉祥寺に十月オープンする予定。また米国でも同社現地法人のユニバーサルUSA（本社カリフォルニア州サンノゼ、岡田和生社長）が米国での「ジェットセット」一号店をネバダ州リノに九月下旬オープンさせ、一年間で日米それぞれ十店舗の出店を計画している。

上の写真は道路に面した立地で広い駐車場のある「ジェットセット」の外観

"アメリカ風"を意識した「ジェットセット」の店内では、立ってプレイするゲーム機を主に設置。カウンター背後の大型スクリーンで映画も上映

ハイテクプラザ　タイトー運営

先端技術を新展開

タイトー運営の「ハイテクプラザ」は茨城県の筑波学園都市の中心地、新治郡桜村竹園にある銀河スクエアビルの一階にあり、ゲーム場であるとともに筑波学園都市のコミュニティセンターとしての機能をもたせるような内容になっているのが特徴。フロアは五百三十平方㍍あり、これまでのゲーム場のイメージを一新させてしまうような趣向がこらされたレイアウトになっており、同社独自のゲームシステムを採用するなど特色ある店作りがなされている。

店内は同店名にふさわしいイメージで統一するため、無彩色のモノトーン仕上げになっており、アクセントとして写真や鏡を配置。ゲーム機のキャビネットも形態、色彩など同店のイメージに合わせ同社独自に開発したものを設置している。そして同社では「店内全体を明るくすること、ゲーム機のモニター画面をはっきりさせプレイが快適に行なえるようにすることと、この両立を図るためにレイアウト、照明などにアイデアを盛り込んだ」としており、このためディスプレイ効果をも考慮したユニークなデザインがなされている。同店の外観もビルの壁面に大きなロボットの上半身を設置するなど、店外、店内ともに同店名にふさわしい雰囲気に統一。ゲーム機設置面積については単位当たりで従来のゲーム場の三分の一程度に抑えており、空間スペースを広くとっている。店内の主な構成内容は次のとおり。

①「ドライバーズ・スクール」＝自動車教習所のシミュレーションゲームで、同社開発「プレイロボット」のシステムを応用したもの。広いフィールド上のコースを走る模型自動車の運転席に小型TVカメラがセットされ、その映像がコックピット型キャビネットに組込まれたTVモニターに映し出される。プレイヤーはこの画面を見ながら自動車を遠隔操作（運転）する。②「TX－1ジャンボ」＝TVゲーム機「TX－1」を百インチビデオスクリーン3面にてプレイ。③「マルチプレイコーナー」＝扇形の壁面に七台の同種ゲーム機を設置し、同時に七人がプレイを競い合えるもので、上部モニターに順位と得点が表示される。④アーケードゲームフロア＝TVゲーム機四十台、その他アーケード機数台を設置し、テーブル型フロアは独特のドーム状テントで囲われている。⑤マイコンルーム＝パソコン七台を無料で提供、プログラミングやコンピューターグラフィックスを自由に楽しめる。⑥ディスクジョッキールーム＝筑波大学放送協会に提供しており、同大学生がDJや独自の番組を放送している。

このほか休憩場所として公衆電話、雑誌、伝言板などを備えたパブリックスペースも設置。また募集したユニークなアイデアをもとに作品として作り上げて展示する「ディスプレイコーナー」もあり、当初は二つに分断された車に人形が乗り、各部分が連動するようにしたものを展示し注目を集めた。

同社では客層について「筑波大学の学生を対象にオープンしたのだが、同学生のほか親子連れ、アベックなど客層は予想外に広がっており、さらに新タイプのゲーム場ができたとの情報が伝わり、学園都市近郊から来店する客も増えている」としている。また今後、こうした形態のロケーションをチェーン展開し、同店を一号店として年内に数店、来年からは年間五、六店のペースでオープンさせていくとともに、既存の同社大型ロケーションについても可能なものは順次"ハイテクプラザ"タイプに改造していくという。これにより「多くのプレイヤーに今までにない体験を提供する」として、同社の新型ゲーム場にかける意気込みには相当なものがある。

右の写真は「ハイテクプラザ」に設置の自動車教習所のシミュレーションゲームで、車に取り付けたTVカメラによる映像を見ながら運転する

上の写真は「ハイテクプラザ」の外観

上の写真は100インチビデオスクリーン3面によるゲーム機「TX－1ジャンボ」

上の写真は「ハイテクプラザ」の斬新なレイアウトのTVゲーム機フロア、左の写真は同じくテーブル型のコーナー

トッポジージョ　水野商会運営

ゲームと軽い飲食

水野商会が運営に当たる「トッポジージョ」は、同社創業三十周年を機に新築した同社本社ビル一階にあり、オープン日から三日間はロデオ大会やエアロビクスのデモンストレーションなど大々的にオープンイベントを実施した。同店名については、同社の水野鉄吉会長が子年生まれであることからネズミにちなんだものをということで、往年人気を博したマンガキャラクター"トッポジージョ"を、使用許諾を得て店名に採用したもの。

店内フロアは約百五十平方㍍あり、そのうち約四十平方㍍が飲食コーナー、あとはゲームコーナーになっている。全体的にすっきりしたレイアウトと装飾がなされ、店内も明るい。床はブルーとグレーのチドリ模様、壁面と天井は白色で、奥の壁面と柱は鏡張り。二ヵ所にTOPOGIGIOのネオンを設置。間接照明で店内はやわらかい雰囲気になっている。飲食フロアはV字形カウンターと三角形の白色テーブルを設置、二十数席のイスを備えている。また飲食フロア中央部にTVモニターを設置し、ビデオ映画などを時々上映。メニューは軽食とドリンクだが、値段はすべてドルで表示され、同店が設定した相場（変動制）を入口に表示。客はこの値段表を円に換算して代金を支払う。同コーナーでは梅村社長の元子夫人の心配りにより、コーヒーカップ、コースター、マッチその他随所にトッポジージョのキャラクターが配されている。同店は学生の寮やアパートが集まっている地域内での運営のため、主な客層は学生であり、軽食とゲームを楽しみに来る学生の憩いの場ともなっている。

ゲームコーナーにはテーブル型を中心とするTVゲーム機が二十台、フリッパーが三台、その他アーケードゲーム機数台、大型メダルゲームを含むメダルゲーム機約十台、計約四十台が設置されている。フロア中央部に設置されたテーブル型TVゲームは、その一部を斜めに並べてアクセントをつけている。

以上四店は実験的な店としての性格も見られるが、各社とも新しい方向でのゲーム場の開発に意欲を燃やしているようだ。

上の写真は「トッポジージョ」オープン日に同店内にてプレイヤーたちと記念撮影する水野商会の梅村社長（前列右）と浅野常務（同左）、右の写真は同社新本社（左側二階部分）と同店（右側平屋部分）の外観

上の写真は「トッポジージョ」の店内のようすで、右側が喫茶フロア

"説明小町"披露

イベント用AMロボット

ナムコがメカトロニクスショーで

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほどAMロボット「説明小町」を開発し、八月二日から五日間大阪の国際見本市会場で開かれた「84メカトロニクスショー」（日本経済新聞社、テレビ大阪などの主催）にて披露した。

このロボットは店頭やイベント会場などで商品の説明や情報の提供、デモンストレーションをセリフや音楽に合わせて身ぶり手ぶりを交えながら行なうもので、ビデオデッキを組合わせれば映像と連動された高度な演出も可能となる。エレガントな女性がデザインされ、シルバーとレモンイエローを基調とした配色になっている。

この「説明小町」嬢の動作のプログラムが容易にできることが特徴のひとつで、カセットテープの片チャンネルにBGMやセリフを録音、これに合わせもう一方のチャンネルに振り付けを簡単なボタン操作で記録していくので、ユーザーによる自由な演出が可能。また十六トラックのテープレコーダーを使えば同時に数体の「説明小町」を作動でき、かけ合い説明やリレー説明も可能となる。動作は上半身が左右に九十度回転し、両手が上下に百五十度動く。高さは百五十㌢。同社ではこれを販売促進やイベント用にレンタルを行なうとともに、販売も進めていく予定としている。

「メカトロニクスショー」では同ロボットを発表したほか、「パンフレットロボット」、「コスモ星丸」、スタンプロボットの「ラルゴ」と「ハローキティ」などを出品し人気を呼んだ。同社ではこれらのロボットを「SP（セールスプロモーション）ロボット」シリーズとして展開し、その活躍を期待している。

上の写真は「説明小町」。下はメカトロニクスショーでナムコの小間

UPLが再入会

AMショー出展でJAMMAに

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉社長、JAMMA）では、㈱ユーピーエル（本社東京、鷺谷晴美社長）からの同協会入会申込みについて文書理事会を行ない、その結果七月十六日付で同社の入会を承認した。

同社は一昨年までJAMMA会員だったが、事情により退会していたもので、今回再入会したことになる。同社では入会申込みとともに第二十二回AMショーの出展申込みも行なっており、出展申込の締切日に正会員として入会を承認されたもので、同社は今回のAMショー出展の最終資格者になった。なお第二十回理事会で決まった入会審査の際の正副会長による面接は、七月十二日に実施されており、同社の入会でJAMMAの会員数は正会員七十社、賛助会員二十社の計九十社となった。

遊びの要素採用

新しいレジャー情報システム

後楽園が9月5日から実施へ

㈱後楽園スタヂアム（本社東京、保坂誠社長）ではパソコンとビデオディスクを組合わせ、これに遊びの要素を採り入れた新しいレジャー情報システム「後楽園情報提供システム」（略称KISS）を日本ビクターと共同開発し後楽園内に設置、九月五日から本格的稼働に入る。

この新しい案内システムは文字とグラフィックによる静止画面とビデオディスクによる実写映像の両方で、レジャー情報を提供するもの。同社では遊園地、野球場、スケート場、ゴルフ練習場、ボウリング場、映画館など各種のレジャー施設を運営し、またいろいろなイベントも開催していることから、こうした施設や催事に関する情報を楽しみながら細かく知らせるため同システムを開発した。なお文字と図による情報システムはすでに八月から二台設置されているが、九月からこれにビデオディスクを組入れて実施する。

同システムはTV画面に映った知りたい項目の個所に手で触れると画面が変わり、その施設の入場料、催し物の予約状況などが文字で示されたうえ、遊園地の乗物機などの施設は稼働中の映像が映し出される。さらにパソコンにより、画面のキャラクターの質問に答えていくとお勧めのレジャーコースが示されたり、血液型や生年月日を入力すると運勢や性格が表示されるとともに、その人に合ったレジャーなり遊び方が紹介されるなどゲームや占いの要素も採用されている。同社では「文字のみでは無味乾燥なものになってしまうので、映像と遊びも楽しめるアミューズメントマシンとしてこのシステムを開発した」としている。

新風営法を批判

大レ協7月例会で

健全育成には協力、2社加入

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪、峯久理事長）では七月十七日、大阪・森の宮の青少年会館にて七月例会とともに臨時総会を開いた。

月例会では、まず新入会員として㈱大阪サービスゲームス（松井章社長）とナショナル商事㈱（松下実人社長）の二社が紹介された。そして同組合の滝本税理顧問から税金関係についての話があった後、会議に入った。その主な内容は次のとおり。

①風営法改正に対して絶対反対の立場をとり続けることを再確認した。同組合では三月に公布された大阪府青少年健全育成条例の趣旨に沿い、青少年に不健全と思われるゲーム機を自主的に設置せず、積極的に業界浄化に努めてきたにもかかわらず、「風営法改正で健全機と不健全機の区別をせず、しかも賭博さえしなければ青少年に不健全機で遊ばせる許可を与えるとは言語道断。今後不健全機が法の名の下に堂々と設置され、青少年に悪影響を及ぼす悪徳業者が増えるおそれがある」として警鐘を鳴らしている。

②「大阪府健全娯楽業組合」（仮称）の設立に対しては、NAO大阪府支部が新風営法の受け皿でなく無色透明の組合として設立するとの意志が明確にされれば、同組合もこれに積極的に協力していくということになった。

③「青少年健全育成協力店」の表示板が作成され、各組合員に配布された。

このあと引続いて臨時総会が開かれ、「事業」「加入」「除名」についての定款が変更され、これが承認となった。

家庭用ゲーム発売

ナムコが任天堂と許諾契約交わし

ファミリーコンピュータ用に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）製の家庭用TVゲーム機「ファミリーコンピュータ」用ゲームカセットの第一弾として「ギャラクシアン」を九月上旬より発売することを明らかにした。

同社ではかねてより「ファミリーコンピュータ」向けのゲームソフトを独自に研究、開発しており、他のパソコン用と同様に「ナムコット」のブランド名で発売するもの。

「ギャラクシアン」は業務用は五十四年十月に発売され高い人気を保ったゲームで、今回発売するのはROMカートリッジ式で価格は一本四千五百円。同社では「ファミリーコンピュータ」本体の流通に合わせ、全国の百貨店、量販店、玩具店を中心に販売していくとしている。

ナムコではこれまで同社業務用TVゲームをパソコン用にソフト化することを許諾したり、自社ブランドでMSXパソコン用ゲームカートリッジを開発供給しているが、MSX以外の特定メーカー製コンソール用にカートリッジを発売するのはこれが初めて、同社では今後も「ファミリーコンピュータ」用に業務用TVゲーム機でヒットしたゲームを発売していくとしている。

なお今回の発売に先立って両社では①任天堂が将来「ファミリーコンピュータ」システムの改良を行なう場合には、その技術情報をナムコに提供すること、②ナムコが任天堂の商標「ファミリーコンピュータ」を使用することなどを内容とするロイヤリティ契約を八月初め締結している。

ファミリーコンピューター用「ギャラクシアン」

広州市南湖にも

ABC、中国で遊園地建設の計画

㈱ABC（本社札幌、矢作仁志社長）では中国広東省深圳で遊園地の大型プロジェクトを進めているが、これとは別に同省広州市の南湖一帯を管理している南湖旅遊中心（陳信董事長）との間で七月上旬、合弁会社「広東南湖ABC企業集団発展公司」（仮称）を設立する契約を結び、現地への遊戯施設導入などの事業に携わることになったほか、数ヵ所のレジャー施設の受注契約も近々行なう予定になっており、同社は中国市場での事業展開を意欲的に進めている。

この合弁契約は昨年ABCが南湖旅遊中心にゴーカート百台を納入した実績があることから話がまとまったもので、同合弁会社の事業内容は①遊戯施設の南湖への納入（ジェットコースターや観覧車など計十四施設を年内に設置）、②ホテルの改築および新築（外国要人用ホテルを来春オープン）、③オレンジジュース工場建設、④タイヤ再生工場建設などとなっている。

このほかABCでは、中国最大のホテルという広東省広州市の東方賓館と遊園施設についての意向書を交わし、今年秋に正式契約を結ぶ。また同省仏山市の要人が九月上旬、日本の遊園施設を見学に来日することになっており、この時に同市と遊園施設の受注契約を交わす予定。さらに北京市とも同市が設置予定の公園内に遊園地を作るという計画について全面協力すべく、目下話を進めているとしている。

論潮

健全機で区別

「ゲームセンター」を新たに「風俗営業」とする新風営法について、多くの読者からさまざまな問い合わせがある。その最も多いのは、「現在自分たちが経営しているゲーム場などはいったいどうなるのか」という基本的なものである。

新風営法の第二条第一項第八号にある「八号営業」の規定に当てはまる営業ならば、同法施行日以後（ただし「付則」第二条で三ヵ月間の"経過措置"がある）、営業所のある都道府県公安委員会の許可なしに営業すると「無許可営業」として、一年以下の懲役または五十万円以下の罰金という罰則が適用される。つまり、この場合「無許可営業」はそのまま違法行為を意味している。

ところが「八号営業」に該当するかどうかは、八号規定文中の国家公安委員会規則などがどう決まるかで、かなり異ってくる。NAOはJAMMAあての文書（八月十日付）で、いわゆる健全機を非健全機と区別できるなら、健全機だけを運営する営業所は八号営業でなくなる可能性があるとしながら、区別するのは好ましくないとしている。この考え方は、健全機と賭博機を明らかに区別してきた業界の常識に真っ向から反対するもので、理解しがたいと考えられている（健全性を追い求め、賭博機業者の追放を叫んだのは、これらの区別を前提にしたからだったと思うのだが）。

ゲーム機を健全なものとそうでないものと区別される場合、前者は八号営業から除外されることになり、つまり健全なゲーム機を設置し、自主規制により健全にオペレートすることは、許可の必要のない自由な営業となる——その可能性がある。

その場合、健全でない機械を入れたら、単に許可対象営業所になるだけのことである。

スロットマシンは明文化されているから明らかだが、その他のゲーム機については①全部か②区別されるかについて意見は分れている。これについて意見を述べるのは自由なのである。

八千代電器倒産

関連倒産もあり不安定な状況

民間の信用調査機関の調べによると、㈱八千代電器産業（本社東京都保谷市、池田光博社長）が八月六日、三菱銀行武蔵境支店などで不渡りを出し事実上倒産した。

同社は昭和四十七年七月創業、四十八年八月法人に改組したゲーム機メーカー。とくにインベーダーゲーム以降はTVゲーム機の有力な下請けメーカーとして知られるほどの存在になっていた。

同社の倒産原因にはファルコンなどによる焦げつきなどがあげられている。なお負債総額は十五億円内外とのこと。

八千代電器の影響では**日本半導体販売㈱**（旧社名＝日本セミコン㈱、本社東京都新宿、松田時次社長）が八月七日二回目の不渡りを出しており、負債総額は十六億円とのこと。ファルコンの影響では**㈱スガデン**（本社東京都三鷹市、菅忠男社長）が七月十九日に会社更生法の適用を申請しており、負債総額二十億円とのこと。これ以外にも影響が出ているもようである。

なおキャビネットメーカーの**㈱コグレ**（本社埼玉県春日部市、小暮仙次郎社長）が八月七日太陽神戸（春日部）で二回目の不渡りを出し、十日銀行取引停止となっている。負債総額は五億五千万円とのこと。

事務所移転

㈲亀商産業＝札幌市中央区宮の森二の六、☎（〇一一）六四四—五七五一、渥美宗治社長。

地番表示変更

㈲喜久屋＝横浜市瀬田区瀬谷四の七の五、☎（〇四五）三〇一—六一四七、四家隆社長。

オペレーターのための 新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き(II)

連載第10回

PCボード上の回路

前回の第九回目は、ビデオゲームの心臓ともいうべきマスター・タイミング回路について説明いたしました。今回は、ビデオゲームのPCボードにとって必要なその他の回路についてみていきたいと思います。

(1) 入出力バッファ

次の第1図は、バッファの記号と真理値表です。

入力	出力
A	Y
0	0
1	1

(a)回路記号 (b)真理値表

図1 バッファ

この図(a)をみますと、第一回目に説明しましたインバータと同じようですが、出力端子に小さな丸印が付いていません。逆に言えば、インバータの場合には、出力端子に小さな丸印が付いていますから、入力の信号レベルが反転されて出力されるのですが、このバッファの場合には、出力端子に小さな丸印が付いていませんので、図(b)の真理値表のように、入力信号は、そのままのレベルで出力されます。これは一見、無意味に思えるかもしれませんが、そうではないのです。例えばあるICの出力ピンの"1"とか"0"という信号の状態を、他のICや電気回路に伝えるときに、相互に電気的な影響を及ぼし合わないで、そのデジタル的な条件だけを伝えたいというような場合に、このバッファが使われているのです。ちなみに、英語の"バッファ"には「緩衝器」とか「緩衝物」という意味があります。

ビデオゲームの場合、アドレスバスやデータバスは、いろいろな回路に使われているために、それらのバス回路を駆動する能力が低下してしまうということが起こります。そこでバス回路の駆動能力をあげてやるために入出力バッファが使われているのです。

バッファICとしては次のようなものがあります。

- NANDバッファ
- NORバッファ
- インバータ・バッファ
- スリーステート・バッファ

(2) アドレス・マルチプレクサ

次の第2図は、マルチプレクサの回路記号と真理値表です。

この図(a)のように、マルチプレクサは、多数の入力を切り変えて、一つの出力を得るための回路です。ちょっとテレビ受像機のチャンネルの切換用のスイッチを想像してみて下さい。マルチプレクサは、そのチャンネル切換用のスイッチが多数のチャンネルの中から一つのチャンネルを選ぶように、多くの入力から一つの出力を選択するような機能を持つ回路です。

ビデオゲームの場合、CPUのアドレスバスと画面のスキャンニング・クロックバスを、マルチプレクサを使って一つのバスにして、スクリーンバスに接続しています。

	入力				出力	
	セレクト			ストローブ		
	C	B	A	S	Y	W
①	×	×	×	H	L	H
②	L	L	L	L	D_0	$\overline{D_0}$
③	L	L	H	L	D_1	$\overline{D_1}$
④	L	H	L	L	D_2	$\overline{D_2}$
⑤	L	H	H	L	D_3	$\overline{D_3}$
⑥	H	L	L	L	D_4	$\overline{D_4}$
⑦	H	L	H	L	D_5	$\overline{D_5}$
⑧	H	H	L	L	D_6	$\overline{D_6}$
⑨	H	H	H	L	D_7	$\overline{D_7}$

(b)真理値表 (a)回路記号

図2 マルチプレクサ

なぜそのような使い方をするのかといいますと、ビデオゲームでは、スクリーン・メモリの内容を画面に表示するために、画面と同期しているスキャンニング・クロックを使ってそのスクリーン・メモリの内容を読ませているのですが、その間にCPUに別の仕事をさせる(これをサイクル・スチールと言う)必要があり、その場合に混乱しないように、アドレス・マルチプレクサを使っているのです。ちなみにマルチプレクサの別名をセレクタと言います

(3) アドレス・デコーダ

前項のマルチプレクサと似たような回路機能を持つものに、アドレス・デコーダがあります。マルチプレクサの場合は、多数の入力から一つの出力をセレクトする(選ぶ)機能を持っていましたが、デコーダは、入力の組み合わせの中から特定の一組をデコード(解読)する機能を持つ回路です。

次の第3図は、136というタイプ・ナンバーのデコーダの回路図と真理値表です。

この図(a)のように、デコーダの内部回路は、NANDゲートで構成されていて、入力のすべての組み合わせが、図(b)に示されているようにデコードされるようになっています。すなわちABCの三本のセレクト入力のすべての入力を、Y_0からY_7までの八本の出力で表示することができるのです。

(a)回路図

入力					出力							
イネーブル		セレクト										
G_1	G_2	C	B	A	Y_0	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7
×	H	×	×	×	H	H	H	H	H	H	H	H
L	×	×	×	×	H	H	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	L	L	H	H	H	H	H	H	H
H	L	L	L	H	H	L	H	H	H	H	H	H
H	L	L	H	L	H	H	L	H	H	H	H	H
H	L	L	H	H	H	H	H	L	H	H	H	H
H	L	H	L	L	H	H	H	H	L	H	H	H
H	L	H	L	H	H	H	H	H	H	L	H	H
H	L	H	H	L	H	H	H	H	H	H	L	H
H	L	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	L

(×印はHでもLでもどちらでもよい)

(b)真理値表

図3 アドレスレコーダ (74LS136)

そしてその出力を、三本のイネーブル入力で制御できるようになっています。

ビデオゲームの場合は、このデコーダは、メモリのアドレス空間を決めるのに使っています。

(注) 次の第4図は、アドレス空間を示す図です。この図のように、プログラム(命令やデータ)につけた記号名にアドレスを割り当てたものをアドレス空間と言います。

図4 アドレス空間

さてデコーダは、このようなアドレス空間を決めるために使われているのですが、例えば1Kのものが二個ある場合に、一個目のRAMと二個目のRAMが別のアドレスになっていないと、それぞれのRAMに対して、データを読み出したり、書き込んだりするときに、データが重なってしまうということが起こ

ります。そこで××1番地から××2番地までの最初の1K分を一個目のRAMにふり分けてやり、××3番地から××4番地までの1K分を二個目のRAMにふり分けてやるというような使い方をしています。

(4) シュミット・トリガ

次の第5図(a)は、シュミット・トリガの記号で、図(b)は、市販されている14というタイプ・ナンバーのシュミット・トリガの構成図です。

(a)シュミット・トリガの記号 (b)シュミット・トリガ・インバータ(SN7414)

図5 シュミット・トリガ

この図(a)のように、シュミット・トリガの回路記号は、インバータと同じ記号ですが、ただし三角形の中にヒシスリシス曲線の図(TI社の場合)が書き込まれていて、単なるインバータと区別されています。

次の第6図は、第5図(a)の入力電圧と出力電圧の変化を示す図です。

図6 入力電圧と出力電圧の変化

この図のように、入力電圧を上げていって、V_{T+}の値に達しますと、出力は急激にL(0)に下がります。そして更に入力電圧を増加させていっても、出力は、そのLレベルのままになっています。入力電圧を最高値から徐々に減少させていって、V_{T+}の値に戻しても出力はLのレベルを保っていますが、入力電圧がV_{T-}の値まで下がりますと、出力電圧は急速にH(1)のレベルに上昇します。

これがシュミット・トリガの基本動作で、V_{T+}を「正方向スレショルド電圧」と言い、V_{T-}を「負方向スレショルド電圧」と言います。"スレショルド"とは、日本語で「敷居」のことです。入力電圧が、この「しきい」をまたぐと、出力が変わるわけです。そしてV_{T+}とV_{T-}との差を"ヒステリシス(履歴現象)"と言い、TI社は、そのヒステリシス曲線の図を記号として使っているのです。

ビデオゲームの場合は、このシュミット・トリガ回路をコントロール・ユニットのボタン・スイッチからの入力回路に使っています。

次の第7図は、ビデオゲームにおける、ボタン・スイッチからの入力電圧の波形と、シュミット・トリガによるスレショルド電圧の検出例を示す図です。

この図(a)のように、実際のビデオゲームにおけるボタンスイッチからの入力波形は、始めと終わりの部分に乱れがありますので、コンデンサと抵抗を介して、シュミット・トリガに入力させて、図(b)のように、スレショルド電圧を検出しています。

(a)ボタン・スイッチからの入力波形 (b)シュミット・トリガによるスレッシホール電圧の検出

図7 ボタン・スイッチの例

ところでPCボードには、ICやトランジスタやダイオードの他にも、抵抗(レジスター=R)やコンデンサ(キャパシタ=C)も多数使われています。一般にデジタル回路で使用される抵抗やコンデンサは、アナログ回路の場合に比べて特殊な性能が要求されることは少なく、基本的なことが満足されれば、充分な性能が得られると言えますが、それだからと言って抵抗やコンデンサを無視するわけにはいきません。PCボード上のたった一つのコンデンサのために、信号のタイミングが変わってしまって、映像の不良になるというようなことは起り得ることです。

これは余談ですが、世界最初のコンピューターである"エニアック"は、一万八千八百本の真空管を使っていたことで有名ですが、実はそのエニアックには、真空管の他に、抵抗が七万個と、コンデンサが一万個も使われていたのです。

そんなわけで、ここでビデオゲームにおける抵抗とコンデンサの役割について、一通りみておきましょう。

まず構造面からみますと、ビデオゲームのデジタル回路では、一般に、数ns(ナノセカンド=10の9乗分の1秒)のスピードで回路が動作していますので、インダクタンス成分の多い巻線型の抵抗は好ましくなく、金属皮膜やメタルグレーズ(金属の微粉末とガラスの粉末を混合したものを磁器などの基板に焼き付けて被膜にしたもの)系の抵抗が使われています。コンデンサについても、フィルム・コンデンサのように巻いてある構造のものよりは、セラミック系のものが多く使われています。

使用値でみますと、抵抗は、20オームから100キロオーム程度までであり、コンデンサは、10ピコファラドから0.1マイクロファラド程度までです。

デジタル回路において、一般に抵抗は、次のような目的で使われています。

①動作安定用抵抗
トランジスタ回路のスイッチングの際の動作安定用です。

②過電流保護用抵抗
MOS・ICの入力回路の保護用です。

③電流制限用抵抗
TTL・ICをLEDのドライブ用などに使う場合の電流や発熱の抑制用です。

④レベルシフト用抵抗
シフト・レベル回路の交流分の制限用です。

⑤プルアップ抵抗
TTL・ICの未接続の入力のHレベル化のためのノイズ・マージン用です。

⑥プルダウン抵抗
TTL・ICの未接続入力のLレベル化用です。

⑦電力パルス回路用抵抗
電力パルス回路における電流制限回路の検出用です。

⑧電源デカップリング用抵抗
チョーク・コイルの代わりに使うノイズ対策用です。

デジタル回路におけるコンデンサは、一般に次のような目的で使われます。

①バイパス・コンデンサ
デジタル回路に高周波分が含まれているような場合に、その高周波分をカットしたいときに、負荷に対して並列にコンデンサをつないでカットします。このような使い方をするコンデンサを、バイパス・コンデンサ(またはパスコン)と言います。

②結合コンデンサ
レベル・シフトの際に前段の直流電圧が次段の入力にかかわらず交流的に結合されるようにする目的で使用されるコンデンサを結合(カップリング)コンデンサと言います。

次に抵抗RとコンデンサCを組み合せて使う例をあげておきます。

①フィルタ用CR
②遅延用CR
③微分用CR
④スピードアップ用CR
⑤タイマー用CR
⑥L負荷用CR
⑦CRアレイ

以上でカラーと音の部分を除いた、ビデオゲームのPCボード上の回路の説明を一応終わりますので、最後にPCボードのスケマティック図の記号の見方を、次の第8図に簡単に示しておきます。

この図の記号と、これまでに説明してきました、それぞれの回路記号からPCボードのスケマティック図の記号は、一通りお分りいただけると思います。

次回は、カラーとサウンドについてみていきたいと思います。

図8 PCボードのスケマティック図の記号の見方

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律

〔昭二三・七・一〇 法律一二二号〕

改正 昭二九―法九五、法一六三、昭三〇―法五一、法七六、昭三四―法二、昭三九―法七七、昭四一―法九一、昭四七―法一一六、昭五〇―法九〇、昭五三―法三八、昭五六―法五八、昭五七―法六九、昭五九―法七六

目次

第一章 総則

（目的）

第一条 この法律は、善良の風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、風俗営業及び風俗関連営業等について、営業時間、営業区域等を制限し、及び年少者をこれらの営業所に立ち入らせること等を規制するとともに、風俗営業の健全化に資するため、その業務の適正化を促進する等の措置を講ずることを目的とする。

（用語の意義）

第二条 この法律において「風俗営業」とは、次の各号のいずれかに該当する営業をいう。
一 キャバレーその他設備を設けて客にダンスをさせ、かつ、客の接待をして客に飲食をさせる営業
二 待合、料理店、カフエーその他設備を設けて客の接待をして客に遊興又は飲食をさせる営業（前号に該当する営業を除く。）
三 ナイトクラブその他設備を設けて客にダンスをさせ、かつ、客に飲食をさせる営業（第一号に該当する営業を除く。）
四 ダンスホールその他設備を設けて客にダンスをさせる営業（第一号又は前号に該当する営業を除く。）
五 喫茶店、バーその他設備を設けて客に飲食をさせる営業で、国家公安委員会規則で定めるところにより計った客席における照度を十ルクス以下として営むもの（第一号から第三号までに掲げる営業として営むものを除く。）
六 喫茶店、バーその他設備を設けて客に飲食をさせる営業で、他から見通すことが困難であり、かつ、その広さが五平方メートル以下である客席を設けて営むもの
七 まあじゃん屋、ぱちんこ屋その他設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業
八 スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）を備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業（前号に該当する営業を除く。）

2 この法律において「風俗営業者」とは、次条第一項の許可又は第七条第一項の承認を受けて風俗営業を営む者をいう。

3 この法律において「接待」とは、歓楽的雰囲気を醸し出す方法により客をもてなすことをいう。

4 この法律において「風俗関連営業」とは、次の各号のいずれかに該当する営業をいう。
一 浴場業（公衆浴場法（昭和二十三年法律第百三十九号）第一条第一項に規定する公衆浴場を業として経営することをいう。）の施設として個室を設け、当該個室において異性の客に接触する役務を提供する営業
二 専ら、性的好奇心をそそるため衣服を脱いだ人の姿態を見せる興行その他の善良の風俗又は少年の健全な育成に与える影響が著しい興行の用に供する興行場（興行場法（昭和二十三年法律第百三十七号）第一条第一項に規定するものをいう。）として政令で定めるものを経営する営業
三 専ら異性を同伴する客の宿泊（休憩を含む。以下この号において同じ。）の用に供する政令で定める施設（政令で定める構造又は設備を有する個室を設けるものに限る。）を設け、当該施設を当該宿泊に利用させる営業
四 店舗を設けて、専ら、性的好奇心をそそる写真その他の物品で政令で定めるものを販売し、又は貸し付ける営業
五 前各号に掲げるもののほか、善良の風俗、清浄な風俗環境又は少年の健全な育成に与える影響が著しい営業（性風俗に関するものに限る。）として政令で定めるもの

第二章 風俗営業の許可等

（営業の許可）

第三条 風俗営業を営もうとする者は、風俗営業の種別（前条第一項各号に規定する風俗営業の種別をいう。以下同じ。）に応じて、営業所ごとに、当該営業所の所在地を管轄する都道府県公安委員会（以下「公安委員会」という。）の許可を受けなければならない。

2 公安委員会は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があると認めるときは、その必要の限度において、前項の許可に条件を付し、及びこれを変更することができる。

3 前条第一項第七号に掲げる営業に係る第一項の許可は、一年ごとにその更新を受けなければ、当該期間の経過によってその効力を失う。

4 公安委員会は、前項の更新を求められた場合において、当該更新を求めた者に滞納に係る娯楽施設利用税があるときは、当該都道府県が条例で定める特別の事情がある場合を除いては、その許可を更新しないものとする。

（許可の基準）

第四条 公安委員会は、前条第一項の許可を受けようとする者が次の各号のいずれかに該当するときは、許可をしてはならない。
一 禁治産者若しくは準禁治産者又は破産者で復権を得ないもの
二 一年以上の懲役若しくは禁錮の刑に処せられ、又は第四十九条第一項に規定する罪、刑法（明治四十年法律第四十五号）第百七十四条、第百七十五条、第百八十二条、第百八十五条若しくは第百八十六条の罪、売春防止法（昭和三十一年法律第百十八号）第二章に規定する罪若しくは職業安定法（昭和二十二年法律第百四十一号）第六十三条第二号の罪を犯し、若しくは労働基準法（昭和二十二年法律第四十九号）第六十三条第二項若しくは児童福祉法（昭和二十二年法律第百六十四号）第三十四条第一項第五号、第六号若しくは第九号の規定に違反して一年未満の懲役若しくは罰金の刑に処せられ、その執行を終わり、又は執行を受けることがなくなった日から起算して五年を経過しない者
三 集団的に、又は常習的に暴力的不法行為その他の罪に当たる違法な行為で国家公安委員会規則で定めるものを行うおそれがあると認めるに足りる相当な理由がある者
四 精神病者又はアルコール、麻薬、大麻、あへん若しくは覚せい剤の中毒者
五 第二十六条第一項の規定により風俗営業の許可を取り消され、当該取消しの日から起算して五年を経過しない者（当該許可を取り消された者が法人である場合においては、当該取消しに係る聴聞の期日及び場所が公示された日前六十日以内に当該法人の役員（業務を執行する社員、取締役又はこれらに準ずる者をいい、相談役、顧問その他いかなる名称を有する者であるかを問わず、法人に対し業務を執行する社員、取締役又はこれらに準ずる者と同等以上の支配力を有するものと認められる者を含む。以下この項において同じ。）であった者で当該取消しの日から起算して五年を経過しないものを含む。）
六 第二十六条第一項の規定による風俗営業の許可の取消処分に係る聴聞の期日及び場所が公示された日から当該処分をする日又は当該処分をしないことを決定する日までの間に第十条第一項第一号の規定による許可証の返納をした者（風俗営業の廃止について相当な理由がある者を除く。）で当該返納の日から起算して五年を経過しないもの

七 前号に規定する期間内に合併により消滅した法人又は第十条第一項第一号の規定による許可証の返納をした法人（合併又は風俗営業の廃止について相当な理由がある者を除く。）の前号の公示の日前六十日以内に役員であった者で当該消滅又は返納の日から起算して五年を経過しないもの
八 営業に関し成年者と同一の能力を有しない未成年者。ただし、その者が風俗営業者の相続人であって、その法定代理人が前各号のいずれにも該当しない場合を除くものとする。
九 法人でその役員のうちに第一号から第七号までのいずれかに該当する者があるもの

2 公安委員会は、前条第一項の許可の申請に係る営業所につき次の各号のいずれかに該当する事由があるときは、許可をしてはならない。
一 営業所の構造又は設備（次項に規定する遊技機を除く。第九条、第十二条及び第三十九条第二項第六号において同じ。）が風俗営業の種別に応じて国家公安委員会規則で定める技術上の基準に適合しないとき。
二 営業所が、良好な風俗環境を保全するため特にその設置を制限する必要があるものとして政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内にあるとき。
三 営業所に第二十四条第一項の管理者を選任すると認められないことについて相当な理由があるとき。

3 第二条第一項第七号の営業（ぱちんこ屋その他政令で定めるものに限る。）については、公安委員会は、当該営業に係る営業所に設置される遊技機が著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして国家公安委員会規則で定める基準に該当するものであるときは、当該営業を許可しないことができる。

（許可の手続及び許可証）

第五条 第三条第一項の許可を受けようとする者は、公安委員会に、次の事項を記載した許可申請書を提出しなければならない。この場合において、当該許可申請書には、営業の方法を記載した書類その他の総理府令で定める書類を添付しなければならない。
一 氏名又は名称及び住所並びに法人にあっては、その代表者の氏名
二 営業所の名称及び所在地
三 風俗営業の種別
四 営業所の構造及び設備の概要
五 第二十四条第一項の管理者の氏名及び住所
六 法人にあっては、その役員の氏名及び住所

2 公安委員会は、第三条第一項の許可をしたときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、許可証を交付しなければならない。

3 公安委員会は、第三条第一項の許可をしないときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、申請者にその旨を通知しなければならない。

4 許可証の交付を受けた者は、当該許可証を亡失し、又は当該許可証が滅失したときは、速やかにその旨を公安委員会に届け出て、許可証の再交付を受けなければならない。

（許可証の掲示義務）

第六条 風俗営業者は、許可証を営業所の見やすい場所に掲示しなければならない。

（相続）

第七条 風俗営業者が死亡した場合において、相続人（相続人が二人以上ある場合においてその協議により当該風俗営業を承継すべき相続人を定めたときは、その者。以下同じ。）が被相続人の営んでいた風俗営業を引き続き営もうとするときは、その相続人は、国家公安委員会規則で定めるところにより、被相続人の死亡後六十日以内に公安委員会に申請して、その承認を受けなければならない。

2 相続人が前項の承認の申請をした場合においては、被相続人の死亡の日からその承認を受ける日又は承認をしない旨の通知を受ける日までは、被相続人に対してした風俗営業の許可は、その相続人に対してしたものとみなす。

3 第四条第一項の規定は、第一項の承認の申請をした相続人について準用する。

4 第一項の承認を受けた相続人は、被相続人に係る風俗営業者の地位を承継する。

5 第一項の承認の申請をした相続人は、その承認を受けたときは、遅滞なく、被相続人が交付を受けた許可証を公安委員会に提出して、その書換えを受けなければならない。

6 前項に規定する者は、第一項の承認をしない旨の通知を受けたときは、遅滞なく、被相続人が交付を受けた許可証を公安委員会に返納しなければならない。

（許可の取消し）

第八条 公安委員会は、第三条第一項の許可を受けた者（前条第一項の承認を受けた者を含む。第十一条において同じ。）について、次の各号に掲げるいずれかの事実が判明したときは、その許可を取り消すことができる。
一 偽りその他不正の手段により当該許可又は承認を受けたこと。
二 第四条第一項各号に掲げる者のいずれかに該当していること。
三 当該許可を受けてから六月以内に営業を開始せず、又は引き続き六月以上営業を休止し、現に営業を営んでいないこと。
四 三月以上所在不明であること。

（構造及び設備の変更等）

第九条 風俗営業者は、増築、改築その他の行為による営業所の構造又は設備の変更（総理府令で定める軽微な変更を除く。）をしようとするときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、あらかじめ公安委員会の承認を受けなければならない。

2 公安委員会は、前項の承認の申請に係る営業所の構造及び設備が第四条第二項第一号の技術上の基準及び第三条第二項の規定により公安委員会が付した条件に適合していると認めるときは、前項の承認をしなければならない。

3 風俗営業者は、次の各号のいずれかに該当するときは、公安委員会に、総理府令で定める事項を記載した届出書を提出しなければならない。この場合において、当該届出書には、総理府令で定める書類を添付しなければならない。
一 第五条第一項各号（第三号及び第四号を除く。）に掲げる事項（同項第二号に掲げる事項にあっては、営業所の名称に限る。）に変更があったとき。
二 営業所の構造又は設備につき第一項の軽微な変更をしたとき。

4 前項第一号の規定により届出書を提出する場合において、当該届出書に係る事項が許可証の記載事項に該当するときは、その書換えを受けなければならない。

（許可証の返納等）

第十条 許可証の交付を受けた者は、次の各号のいずれかに該当することとなったときは、遅滞なく、許可証（第四号の場合にあっては、発見し、又は回復した許可証）を公安委員会に返納しなければならない。
一 風俗営業を廃止したとき。
二 許可が取り消されたとき。
三 許可の有効期間の経過により、許可が効力を失ったとき。
四 許可証の再交付を受けた場合において、亡失した許可証を発見し、又は回復したとき。

2 前項第一号の規定による許可証の返納があったときは、許可証は、その効力を失う。

3 許可証の交付を受けた者が次の各号に掲げる場合のいずれかに該当することとなったとき（第一号に掲げる場合にあっては、相続人が第七条第一項の承認の申請をしなかったときに限る。）は、当該各号に掲げる者は、遅滞なく、許可証を公安委員会に返納しなければならない。
一 死亡した場合 同居の親族又は法定代理人
二 法人が合併により消滅した場合 合併後存続し、又は合併により設立された法人の代表者

（名義貸しの禁止）

第十一条 第三条第一項の許可を受けた者は、自己の名義をもって、他人に風俗営業を営ませてはならない。

第三章 風俗営業者の遵守事項等

（構造及び設備の維持）

第十二条 風俗営業者は、営業所の構造及び設備を、第四条第二項第一号の技術上の基準に適合するように維持しなければならない。

（営業時間の制限）

第十三条 風俗営業者は、午前零時（都道府県が習俗的行事その他の特別な事情のある日として条例で定める日にあっては、午前零時以後においてその定める時）から日出時までの時間においては、その営業を営んではならない。

2 都道府県は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があるときは、前項の規定によるほか、政令で定める基準に従い条例で定めるところにより、地域を定めて、風俗営業の営業時間を制限することができる。

（照度の規制）

第十四条 風俗営業者は、国家公安委員会規則で定めるところにより計った営業所内の照度を、風俗営業の種別に応じて国家公安委員会規則で定める数値以下としてその営業を営んではならない。

（騒音及び振動の規制）

第十五条 風俗営業者は、営業所周辺において、政令で定めるところにより、都道府県の条例で定める数値以上の騒音又は振動（人声その他その営業活動に伴う騒音又は振動に限る。）が生じないように、その営業を営まなければならない。

（広告及び宣伝の規制）

第十六条 風俗営業者は、その営業につき、営業所周辺における清浄な風俗環境を害するおそれのある方法で広告又は宣伝をしてはならない。

（料金の表示）

第十七条 風俗営業者は、国家公安委員会規則で定めるところにより、その営業に係る料金で国家公安委員会規則で定める種類のものを、営業所において客に見やすいように表示しなければならない。

（年少者の立入禁止の表示）

第十八条 風俗営業者は、国家公安委員会規則で定めるところにより、十八歳未満の者がその営業所に立ち入ってはならない旨（第二条第一項第四号の営業（専ら客にダンスを教授するための営業に限る。）に係る営業所で少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがないものとして国家公安委員会規則で定める基準に適合するもの及び同項第八号の営業に係る営業所（第二十二条第四号において「ダンス教授所等」という。）にあっては、午後十時以後の時間において立ち入ってはならない旨（同号の規定に基づく都道府県の条例で、十八歳以下の条例で定める年齢に満たない者につき、午後十時前の時を定めたときは、その者についてはその時以後の時間において立ち入ってはならない旨））を営業所の入り口に表示しなければならない。

（遊技料金等の規制）

第十九条 第二条第一項第七号の

営業を営む風俗営業者は、国家公安委員会規則で定める遊技料金、賞品の提供方法及び賞品の価格の最高限度（まあじゃん屋を営む風俗営業者にあっては、遊技料金）に関する基準に従い、その営業を営まなければならない。

（遊技機の規制及び認定等）

第二十条 第四条第三項に規定する営業を営む風俗営業者は、その営業所に、著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして同項の国家公安委員会規則で定める基準に該当する遊技機を設置してその営業を営んではならない。

2 前項の風俗営業者は、国家公安委員会規則で定めるところにより、当該営業所における遊技機につき同項に規定する基準に該当しない旨の公安委員会の認定を受けることができる。

3 国家公安委員会は、政令で定める種類の遊技機の型式に関し、国家公安委員会規則で、前項の公安委員会の認定につき必要な技術上の規格を定めることができる。

4 前項の規格が定められた場合においては、遊技機の製造業者（外国において本邦に輸出する遊技機を製造する者を含む。）又は輸入業者は、その製造し、又は輸入する遊技機の型式が同項の規定による技術上の規格に適合しているか否かについて公安委員会の検定を受けることができる。

5 公安委員会は、国家公安委員会規則で定めるところにより、第二項の認定又は前項の検定に必要な試験の実施に関する事務（以下「試験事務」という。）の全部又は一部を、民法（明治二十九年法律第八十九号）第三十四条の規定により設立された法人であって、当該事務を適正かつ確実に実施することができると認められるものとして国家公安委員会があらかじめ指定する者（以下「指定試験機関」という。）に行わせることができる。

6 指定試験機関の役員若しくは職員又はこれらの職にあった者は、試験事務に関して知り得た秘密を漏らしてはならない。

7 試験事務に従事する指定試験機関の役員又は職員は、刑法その他の罰則の適用に関しては、法令により公務に従事する職員とみなす。

8 第二項の認定、第四項の検定又は第五項の試験を受けようとする者は、実費を勘案して国家公安委員会規則で定める額の手数料を、条例（第五項の指定試験機関が行う試験に係る手数料にあっては、国家公安委員会規則）で定めるところにより納めなければならない。

9 前項の手数料は、都道府県（第五項の指定試験機関が行う試験に係る手数料にあっては、当該指定試験機関）の収入とする。

10 第九条第一項、第二項及び第三項第二号の規定は、第一項の風俗営業者が設置する遊技機の増設、交替その他の変更について準用する。この場合において、同条第二項中「第四条第二項第一号の技術上の基準及び」とあるのは、「第四条第三項の基準に該当せず、かつ、」と読み替えるものとする。

11 第四項の型式の検定、第五項の指定試験機関その他第二項の規定による認定及び前項において準用する第九条第一項の承認に関し必要な事項は、国家公安委員会規則で定める。

（条例への委任）

第二十一条 第十二条から第十九条まで及び前条第一項に定めるもののほか、都道府県は、条例により、風俗営業者の行為について、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要な制限を定めることができる。

（禁止行為）

第二十二条 風俗営業を営む者は、次に掲げる行為をしてはならない。

一 当該営業に関し客引きをすること。

二 営業所で、十八歳未満の者に客の接待をさせ、又は客の相手となってダンスをさせること。

三 営業所で午後十時から翌日の日出時までの時間において十八歳未満の者を客に接する業務に従事させること。

四 十八歳未満の者を営業所に客として立ち入らせること（ダンス教授所等にあっては、午後十時（第二条第一項第八号の営業に係る営業所に関し、都道府県の条例で、十八歳以下の条例で定める年齢に満たない者につき、午後十時前の時を定めたときは、その者については、その時）から翌日の日出時までの時間において客として立ち入らせること。）。

五 営業所で二十歳未満の者に酒類又はたばこを提供すること。

（遊技場営業者の禁止行為）

第二十三条 第二条第一項第七号の営業（ぱちんこ屋その他政令で定めるものに限る。）を営む者は、前条の規定によるほか、その営業に関し、次に掲げる行為をしてはならない。

一 現金又は有価証券を賞品として提供すること。

二 客に提供した賞品を買い取ること。

三 遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物（次号において「遊技球等」という。）を客に営業所外に持ち出させること。

四 遊技球等を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること。

2 第二条第一項第七号のまあじゃん屋又は同項第八号の営業を営む者は、前条の規定によるほか、その営業に関し、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない。

3 第一項第三号及び第四号の規定は、第二条第一項第八号の営業を営む者について準用する。

（営業所の管理者）

第二十四条 風俗営業者は、営業所ごとに、当該営業所における業務の実施を統括管理する者のうちから、第三項に規定する業務を行う者として、管理者一人を選任しなければならない。ただし、管理者として選任した者が欠けるに至ったときは、その日から十四日間は、管理者を選任しておかなくてもよい。

2 次の各号のいずれかに該当する者は、管理者となることができない。

一 未成年者

二 第四条第一項第一号から第七号までのいずれかに該当する者

3 管理者は、当該営業所における業務の実施に関し、風俗営業者又はその代理人、使用人その他の従業者（以下「代理人等」という。）に対し、これらの者が法令の規定を遵守してその業務を実施するため必要な助言又は指導を行い、その他当該営業所における業務の適正な実施を確保するため必要な業務で国家公安委員会規則で定めるものを行うものとする。

4 風俗営業者又はその代理人は、管理者が前項に規定する業務として行う助言を尊重しなければならず、風俗営業者の使用人その他の従業者は、管理者がその業務として行う指導に従わなければならない。

5 公安委員会は、管理者が第二項第二号に該当すると認めたとき、又はその者がその職務に関し法令若しくはこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において、その情状により管理者として不適当であると認めたときは、風俗営業者に対し、当該管理者の解任を勧告することができる。

6 公安委員会は、第三項に規定する管理者の業務を適正に実施させるため必要があると認めるときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、管理者に対する講習を行うことができる。

7 風俗営業者は、公安委員会からその選任に係る管理者について前項の講習を行う旨の通知を受けたときは、当該管理者に講習を受けさせなければならない。

（指示）

第二十五条 公安委員会は、風俗営業者又はその代理人等が、当該営業に関し、法令又はこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、又は少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがあると認めるときは、当該風俗営業者に対し、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要な指示をすることができる。

（営業の停止等）

第二十六条 公安委員会は、風俗営業者又はその代理人等が、当該営業に関し、法令若しくはこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において、著しく善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、若しくは少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがあると認めるとき、又は風俗営業者がこの法律に基づく処分（指示を含む。第三十条第一項及び第三十四条第二項において同じ。）若しくは第三条第二項の規定に基づき付された条件に違反したときは、当該風俗営業者に対し、当該風俗営業の許可を取り消し、又は六月を超えない範囲内で期間を定めて当該風俗営業の全部若しくは一部の停止を命ずることができる。

2 公安委員会は、前項の規定により風俗営業（第二条第一項第四号、第七号及び第八号の営業を除く。以下この項において同じ。）の許可を取り消し、又は風俗営業の停止を命ずるときは、当該風俗営業を営む者に対し、当該施設を用いて営む飲食店営業（設備を設けて客に飲食をさせる営業をいう。）であって、食品衛生法（昭和二十二年法律第二百三十三号）第二十一条第一項の許可を受けて営むものについて、六月（前項の規定により風俗営業の停止を命ずるときは、その停止の期間）を超えない範囲内で期間を定めて営業の全部又は一部の停止を命ずることができる。

第四章 風俗関連営業等の規制

第一節 風俗関連営業の規制

（営業等の届出）

第二十七条 風俗関連営業を営もうとする者は、風俗関連営業の種別（第二条第四項各号に規定する風俗関連営業の種別をいう。以下同じ。）に応じて、営業所ごとに、公安委員会に、次の事項を記載した届出書を提出しなければならない。

一 氏名又は名称及び住所並びに法人にあっては、その代表者の氏名

二 営業所の名称及び所在地

三 風俗関連営業の種別

四 前三号に掲げるもののほか、総理府令で定める事項

2 前項の届出書を提出した者は、当該風俗関連営業を廃止したとき、又は同項各号（第三号を除く。）に掲げる事項（同項第二号に掲げる事項にあっては、営業所の名称に限る。）に変更があったときは、公安委員会に、廃止又は変更に係る事項その他の総理府令で定める事項を記載した届出書を提出しなければならない。

（風俗関連営業の禁止区域等）

第二十八条 風俗関連営業は、一団地の官公庁施設（官公庁施設の建設等に関する法律（昭和二十六年法律第百八十一号）第二条第四項に規定するものをいう。）、学校（学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）第一条に規定するものをいう。）、図書館（図書館法（昭和二十五年法律第百十八号）第二条第一項に規定するものをいう。）若しくは児童福祉施設（児童福祉法第七条に規定するものをいう。）又はその他の施設でその周辺における善良の風俗若しくは清浄な

風俗環境を害する行為若しくは少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止する必要のあるものとして都道府県の条例で定めるものの敷地（これらの用に供するものと決定した土地を含む。）の周囲二百メートルの区域内においては、これを営んではならない。

2 前項に定めるもののほか、都道府県は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があるときは、条例により、地域を定めて、風俗関連営業を営むことを禁止することができる。

3 第一項の規定又は前項の規定に基づく条例の規定は、これらの規定の施行又は適用の際現に前条第一項の届出書を提出して当該風俗関連営業を営んでいる者の当該風俗関連営業については、適用しない。

4 都道府県は、善良の風俗を害する行為を防止するため必要があるときは、政令で定める基準に従い条例で定めるところにより、風俗関連営業（第二条第四項第三号の営業その他国家公安委員会規則で定める風俗関連営業を除く。）の深夜（午前零時から日出時までの時間をいう。以下同じ。）における営業時間を制限することができる。

5 風俗関連営業を営む者は、次に掲げる行為をしてはならない。

一 当該営業に関し客引きをすること。

二 営業所で十八歳未満の者を客に接する業務に従事させること。

三 十八歳未満の者を営業所に客として立ち入らせること。

四 営業所で二十歳未満の者に酒類又はたばこを提供すること。

6 第十六条及び第十八条の規定は、風俗関連営業を営む者について準用する。この場合において、第十六条中「営業所周辺における清浄な」とあるのは、「清浄な」と読み替えるものとする。

（指示）

第二十九条 公安委員会は、風俗関連営業を営む者又はその代理人等が、当該営業に関し、この法律又はこの法律に基づく命令若しくは条例の規定（前条第一項の規定又は同条第二項の規定に基づく条例の規定を除く。）に違反したときは、当該風俗関連営業を営む者に対し、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要な指示をすることができる。

（営業の停止等）

第三十条 公安委員会は、風俗関連営業を営む者又はその代理人等が、当該営業に関し、この法律に規定する罪（第四十九条第三項第六号及び第七号の罪を除く。）、刑法第百七十四条、第百七十五条若しくは第百八十二条の罪若しくは売春防止法第二章に規定する罪に当たる違法な行為その他善良の風俗を害し、若しくは少年の健全な育成に障害を及ぼす重大な不正行為で政令で定めるものをしたとき、又は風俗関連営業を営む者がこの法律に基づく処分に違反したときは、当該風俗関連営業を営む者に対し、当該施設を用いて営む風俗関連営業について、八月を超えない範囲内で期間を定めて当該風俗関連営業の全部又は一部の停止を命ずることができる。

2 公安委員会は、前項の場合において、当該風俗関連営業を営む者が第二十八条第一項の規定又は同条第二項の規定に基づく条例の規定により風俗関連営業を営んではならないこととされる区域又は地域において風俗関連営業を営む者であるときは、その者に対し、前項の規定による停止の命令に代えて、当該施設を用いて営む風俗関連営業の廃止を命ずることができる。

3 公安委員会は、前二項の規定により風俗関連営業（第二条第四項第四号及び第五号の営業を除く。以下この項において同じ。）の停止又は廃止を命ずるときは、当該風俗関連営業を営む者に対し、当該施設を用いて営む浴場業営業（公衆浴場法第二条第一項の許可を受けて営む営業をいう。以下同じ。）、興行場営業（興行場法第二条第一項の許可を受けて営む営業をいう。以下同じ。）又は旅館業（旅館業法（昭和二十三年法律第百三十八号）第三条第一項の許可を受けて営む営業をいう。以下同じ。）について、八月（第一項の規定により風俗関連営業の停止を命ずるときは、その停止の期間）を超えない範囲内で期間を定めて営業の全部又は一部の停止を命ずることができる。

（標章のはり付け）

第三十一条 公安委員会は、前条第一項の規定により風俗関連営業の停止を命じたときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、当該命令に係る施設の出入口の見やすい場所に、総理府令で定める様式の標章をはり付けるものとする。

2 前条第一項の規定による命令を受けた者は、次の各号に掲げる事由のいずれかがあるときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、前項の規定により標章をはり付けられた施設について、標章を取り除くべきことを申請することができる。この場合において、公安委員会は、標章を取り除かなければならない。

一 当該施設を当該風俗関連営業（前条第三項の規定による停止の命令に係る営業を含む。）の用以外の用に供しようとするとき。

二 当該施設を取り壊そうとするとき。

三 当該施設を増築し、又は改築しようとする場合であって、やむを得ないと認められる理由があるとき。

3 第一項の規定により標章をはり付けられた施設について、当該命令に係る風俗関連営業を営む者から当該施設を買い受けた者その他当該施設の使用について権原を有する第三者は、国家公安委員会規則で定めるところにより、標章を取り除くべきことを申請することができる。この場合において、公安委員会は、標章を取り除かなければならない。

4 何人も、第一項の規定によりはり付けられた標章を破壊し、又は汚損してはならず、また、当該施設に係る前条第一項の命令の期間を経過した後でなければ、これを取り除いてはならない。

第二節 深夜における飲食店営業の規制等

（深夜における飲食店営業の規制等）

第三十二条 深夜において飲食店営業（第二十六条第二項に規定する飲食店営業をいい、風俗営業又は風俗関連営業に該当するものを除く。以下この条から第三十八条までにおいて同じ。）を営む者は、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一 営業所の構造及び設備を、国家公安委員会規則で定める技術上の基準に適合するように維持すること。

二 深夜において客に遊興をさせないこと。

2 第十四条及び第十五条の規定は、深夜において飲食店営業を営む者について準用する。この場合において、これらの規定中「その営業」とあるのは、「その深夜における営業」と読み替えるものとする。

3 第二十二条（第二号を除く。）の規定は、飲食店営業を営む者について準用する。この場合において、同条第一号中「当該営業」とあるのは「当該営業（深夜における営業に限る。）」と、同条第三号中「業務」とあるのは「業務（少年の健全な育成に及ぼす影響が少ないものとして国家公安委員会規則で定める営業に係るものを除く。）」と、同条第四号中「十八歳未満」とあるのは「午後十時から翌日の日出時までの時間において十八歳未満」と、「を営業所」とあるのは「を営業所（少年の健全な育成に及ぼす影響が少ないものとして国家公安委員会規則で定める営業に係るものを除く。）」と、「ダンス教授所等にあっては午後十時（第二条第一項第八号の営業に係る営業所に関し、都道府県の条例で、十八歳以下の条例で定める年齢に満たない者につき、午後十時前の時を定めたときは、その者については、その時）から翌日の日出時までの時間において客として立ち入らせること」とあるのは「保護者が同伴する十八歳未満の者を客として立ち入らせる場合を除く」と読み替えるものとする。

（深夜における酒類提供飲食店営業の届出等）

第三十三条 バー、酒場その他客に酒類を提供して営む飲食店営業（営業の常態として、通常主食と認められる食事を提供して営むものを除く。以下「酒類提供飲食店営業」という。）を深夜において営もうとする者は、営業所ごとに、公安委員会に、次の事項を記載した届出書を提出しなければならない。

一 氏名又は名称及び住所並びに法人にあっては、その代表者の氏名

二 営業所の名称及び所在地

三 営業所の構造及び設備の概要

2 前項の届出書を提出した者は、当該営業を廃止したとき、又は同項各号（同項第二号に掲げる事項にあっては、営業所の名称に限る。）に掲げる事項に変更（総理府令で定める軽微な変更を除く。）があったときは、公安委員会に、廃止又は変更に係る事項その他の総理府令で定める事項を記載した届出書を提出しなければならない。

3 前二項の届出書には、営業の方法を記載した書類その他の総理府令で定める書類を添付しなければならない。

4 都道府県は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があるときは、政令で定める基準に従い条例で定めるところにより、地域を定めて、深夜において酒類提供飲食店営業を営むことを禁止することができる。

5 前項の規定に基づく条例の規定は、その規定の施行又は適用の際現に第一項の届出書を提出して深夜において酒類提供飲食店営業を営んでいる者の当該営業については、適用しない。

（指示等）

第三十四条 公安委員会は、飲食店営業を営む者（以下この条において「飲食店営業者」という。）又はその代理人等が、当該営業に関し、法令又はこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、又は少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがあると認めるときは、当該飲食店営業者に対し、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要な指示をすることができる。

2 公安委員会は、飲食店営業者又はその代理人等が、当該営業に関し、法令若しくはこの法律に基づく条例の規定に違反した場合において、著しく善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、若しくは少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがあると認めるとき、又は飲食店営業者がこの法律に基づく処分に違反したときは、当該飲食店営業者に対し、当該施設を用いて営む飲食店営業について、六月を超えない範囲内で期間を定めて営業の全部又は一部の停止を命ずることができる。

第三節 興行場営業の規制

（興行場営業の規制）

第三十五条 公安委員会は、興行場営業（第二条第四項第二号の営業を除く。第三十八条第二項において同じ。）を営む者又は

その代理人等が、当該営業に関し、刑法第百七十四条又は第百七十五条の罪を犯した場合においては、当該営業を営む者に対し、当該施設を用いて営む興行場営業について、六月を超えない範囲内で期間を定めて営業の全部又は一部の停止を命ずることができる。

第五章 監督

(従業者名簿)

第三十六条 風俗営業者、風俗関連営業を営む者及び深夜において飲食店営業を営む者(次条第一項において「風俗営業者等」という。)は、国家公安委員会規則で定めるところにより、営業所ごとに、従業者名簿を備え、これに当該営業に係る業務に従事する者の住所及び氏名その他総理府令で定める事項を記載しなければならない。

(報告及び立入り)

第三十七条 公安委員会は、この法律の施行に必要な限度において、風俗営業者等に対し、その業務に関し報告又は資料の提出を求めることができる。

2 警察職員は、この法律の施行に必要な限度において、風俗営業又は風俗関連営業の営業所(個室その他これに類する施設(以下この項において「個室等」という。)を設ける営業所にあっては、客が在室する個室等を除く。)に立ち入ることができる。深夜においては、設備を設けて客に飲食させる営業の営業所についても、同様とする。

3 前項の規定により警察職員が立ち入るときは、その身分を示す証明書を携帯し、関係者に提示しなければならない。

4 第二項の規定による権限は、犯罪捜査のために認められたものと解してはならない。

第六章 雑則

(少年指導委員)

第三十八条 公安委員会は、次に掲げる要件を満たしている者のうちから、少年指導委員を委嘱することができる。

一 人格及び行動について、社会的信望を有すること。
二 職務の遂行に必要な熱意及び時間的余裕を有すること。
三 生活が安定していること。
四 健康で活動力を有すること。

2 少年指導委員は、風俗営業及び風俗関連営業等(風俗関連営業、飲食店営業及び興行場営業をいう。)に関し、少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止し、その他少年の健全な育成に資するための活動で、国家公安委員会規則で定めるものを行う。

3 少年指導委員は、職務に関して知り得た秘密を漏らしてはならない。

4 少年指導委員は、名誉職とする。

5 公安委員会は、少年指導委員が次の各号のいずれかに該当するときは、これを解嘱することができる。

一 第一項各号のいずれかの要件を欠くに至ったとき。
二 職務上の義務に違反し、又はその職務を怠ったとき。
三 少年指導委員たるにふさわしくない非行のあったとき。

6 前各項に定めるもののほか、少年指導委員に関し必要な事項は、国家公安委員会規則で定める。

(都道府県風俗環境浄化協会)

第三十九条 公安委員会は、善良の風俗の保持及び風俗環境の浄化並びに少年の健全な育成を図ることを目的として設立された民法第三十四条の法人であって、次項に規定する事業を適正かつ確実に行うことができると認められるものを、その申出により、都道府県に一を限って、都道府県風俗環境浄化協会(以下「都道府県協会」という。)として指定することができる。

2 都道府県協会は、当該都道府県の区域内において、次に掲げる事業を行うものとする。

一 風俗環境に関する苦情を処理すること。
二 この法律に違反する行為を防止するための啓発活動を行うこと。
三 少年指導委員の活動を助けること。
四 公安委員会の委託を受けて第二十四条第六項の講習を行うこと。
五 公安委員会の委託を受けて第三条第一項の許可の申請に係る営業所に関し、第四条第二項第一号又は第二号に該当する事由の有無について調査すること。
六 公安委員会の委託を受けて第九条第一項の承認の申請に係る営業所の構造及び設備が第四条第二項第一号の技術上の基準に適合しているか否かについて調査すること。
七 前各号の事業に附帯する事業

3 公安委員会は、都道府県協会の財産の状況又はその事業の運営に関し改善が必要であると認めるときは、都道府県協会に対し、その改善に必要な措置を採るべきことを命ずることができる。

4 公安委員会は、都道府県協会が前項の規定による命令に違反したときは、第一項の指定を取り消すことができる。

5 都道府県協会の役員若しくは職員又はこれらの職にあった者は、第二項第五号又は第六号の規定による調査の業務(次項において「調査業務」という。)に関して知り得た秘密を漏らしてはならない。

6 調査業務に従事する都道府県協会の役員又は職員は、刑法その他の罰則の適用に関しては、法令により公務に従事する職員とみなす。

7 都道府県協会の指定の手続その他都道府県協会に関し必要な事項は、国家公安委員会規則で定める。

(全国風俗環境浄化協会)

第四十条 国家公安委員会は、都道府県協会の健全な発達を図るとともに、善良の風俗の保持及び風俗環境の浄化並びに少年の健全な育成を図ることを目的として設立された民法第三十四条の法人であって、次項に規定する事業を適正かつ確実に行うことができると認められるものを、その申出により、全国に一を限って、全国風俗環境浄化協会(以下「全国協会」という。)として指定することができる。

2 全国協会は、次に掲げる事業を行うものとする。

一 風俗環境に関する苦情の処理に係る業務を担当する者その他都道府県協会の業務を行う者に対する研修を行うこと。
二 この法律に違反する行為を防止するための二以上の都道府県の区域における啓発活動を行うこと。
三 少年の健全な育成に及ぼす風俗環境の影響に関する調査研究を行うこと。
四 都道府県協会の事業について、連絡調整を図ること。
五 前各号の事業に附帯する事業

3 前条第三項、第四項及び第七項の規定は、全国協会について準用する。この場合において、同条第三項中「公安委員会」とあるのは「国家公安委員会」と、同条第四項中「公安委員会」とあるのは「国家公安委員会」と、「第一項」とあるのは「次条第一項」と読み替えるものとする。

(聴聞)

第四十一条 公安委員会は、第八条、第二十六条、第三十条、第三十四条第二項、第三十五条又は第三十九条第四項の規定による処分を行おうとするときは、公開による聴聞を行わなければならない。この場合において、公安委員会は、当該処分に係る者に対し、処分をしようとする理由並びに聴聞の期日及び場所を期日の一週間前までに通知し、かつ、聴聞の期日及び場所を公示しなければならない。

2 聴聞に際しては、当該処分に係る者又はその代理人は、当該事案について意見を述べ、かつ、有利な証拠を提出することができる。

3 公安委員会は、第四条第一項第一号若しくは第二号に該当すると認めた者又は当該公安委員会があらかじめ指定する医師の診断に基づき同項第四号に該当すると認めた者については、第一項の規定にかかわらず、聴聞を行わないで第八条の規定による処分を行うことができる。

4 公安委員会は、当該処分に係る者が正当な理由がなくて出頭しないとき、又は当該処分に係る者の所在が不明であるため第一項の通知をすることができず、かつ、同項の規定による公示をした日から三十日を経過してもその者の所在が判明しないときは、同項の規定にかかわらず、聴聞を行わないで同項前段に規定する処分を行うことができる。

5 第一項、第二項及び前項の規定は、前条第三項において準用する第三十九条第四項の規定による国家公安委員会の処分について準用する。

(飲食店営業等の停止の通知)

第四十二条 公安委員会は、第二十六条第二項若しくは第三十四条第二項の規定により飲食店営業に係る営業の全部若しくは一部の停止を命じたとき、第三十条第三項の規定により浴場業営業、興行場営業若しくは旅館業に係る営業の全部若しくは一部の停止を命じたとき、又は第三十五条の規定により興行場営業に係る営業の全部若しくは一部の停止を命じたときは、速やかに、当該営業の所轄庁に処分の内容及び理由を通知しなければならない。

(手数料)

第四十三条 次に掲げる者は、実費を勘案して政令で定める額の手数料を、条例で定めるところにより都道府県に納めなければならない。

一 第三条第一項の許可を受けようとする者
二 第三条第三項の許可の更新を受けようとする者
三 第五条第四項の許可証の再交付を受けようとする者
四 第七条第一項の承認を受けようとする者
五 第九条第一項の承認を受けようとする者
六 第九条第四項の許可証の書換えを受けようとする者
七 第二十条第十項において準用する第九条第一項の承認を受けようとする者
八 第二十四条第六項の講習を受けようとする者

(風俗営業者の団体)

第四十四条 風俗営業者が風俗営業の業務の適正化と風俗営業の健全化を図ることを目的として組織する団体は、その成立の日から三十日以内に、総理府令で定めるところにより、国家公安委員会又は公安委員会に、名称、事務所の所在地その他の総理府令で定める事項を届け出なければならない。

(警察庁長官への権限の委任)

第四十五条 この法律又はこの法律に基づく命令の規定により国家公安委員会の権限に属する事務は、政令で定めるところにより、警察庁長官に委任することができる。

(方面公安委員会への権限の委任)

第四十六条 この法律又はこの法律に基づく命令の規定により道公安委員会の権限に属する事務は、政令で定めるところにより、方面公安委員会に委任することができる。

(経過措置)

第四十七条 この法律の規定に基づき命令又は条例を制定し、又は改廃する場合においては、それぞれ命令又は条例で、その制定又は改廃に伴い合理的に必要とされる範囲内において、所要の経過措置(罰則に関する経過措置を含む。)を定めることができる。

(国家公安委員会規則への委任)

第四十八条 この法律に定めるも

ののほか、この法律の実施のための手続その他この法律の施行に関し必要な事項は、国家公安委員会規則で定める。

第七章　罰則

第四十九条　次の各号のいずれかに該当する者は、一年以下の懲役若しくは五十万円以下の罰金に処し、又これを併科する。

一　第三条第一項の規定に違反して同項の許可を受けないで風俗営業を営んだ者

二　偽りその他不正の手段により第三条第一項の許可又は第七条第一項の承認を受けた者

三　第十一条の規定に違反した者

四　第二十六条、第三十条、第三十四条第二項又は第三十五条の規定による公安委員会の処分に違反した者

2　第二十条第六項又は第三十九条第五項の規定に違反した者は、一年以下の懲役又は五十万円以下の罰金に処する。

3　次の各号のいずれかに該当する者は、六月以下の懲役若しくは三十万円以下の罰金に処し、又はこれを併科する。

一　第九条第一項（第二十条第十項において準用する場合を含む。以下この号及び次号において同じ。）の規定に違反して第九条第一項の承認を受けないで営業所の構造又は設備（第四条第三項に規定する遊技機を含む。）の変更をした者

二　偽りその他不正の手段により第九条第一項の承認を受けた者

三　第二十二条（第三十二条第三項において準用する場合を含む。）の規定に違反した者

四　第二十三条第一項第一号又は第二号の規定に違反した者

五　第二十三条第二項の規定に違反した者

六　第二十八条第一項の規定に違反した者

七　第二十八条第二項又は第三十三条第四項の規定に基づく都道府県の条例の規定に違反した者

八　第二十八条第五項の規定に違反した者

4　第二十二条第三号（第三十二条第三項において準用する場合を含む。）又は第二十八条第五項第二号に掲げる行為をした者は、当該十八歳未満の者の年齢を知らないことを理由として、前項の規定による処罰を免れることができない。ただし、過失のないときは、この限りでない。

5　次の各号のいずれかに該当する者は、二十万円以下の罰金に処する。

一　第五条第一項の許可申請書又は添付書類に虚偽の記載をして提出した者

二　第二十三条第一項第三号又は第四号（同条第三項において準用する場合を含む。）の規定に違反した者

三　第二十四条第一項の規定に違反した者

四　第二十七条第一項の規定に違反して届出書を提出せず、若しくは第三十三条第一項若しくは第三項の規定に違反して届出書若しくは同条第一項の届出書に係る添付書類を提出せず、又は第二十七条第一項若しくは第三十三条第一項の届出書若しくは同項の届出書に係る同条第三項の添付書類に虚偽の記載をして提出した者

五　第三十六条の規定に違反して従業者名簿を備えず、又はこれに必要な記載をせず、若しくは虚偽の記載をした者

6　次の各号のいずれかに該当する者は、十万円以下の罰金に処する。

一　第六条の規定に違反した者

二　第七条第五項の規定に違反した者

三　第九条第三項（第二十条第十項において準用する場合を含む。以下この号において同じ。）、第二十七条第二項若しくは第三十三条第二項若しくは第三項の規定に違反して届出書若しくは添付書類（前項第四号に規定するものを除く。以下この号において同じ。）を提出せず、又は第九条第三項、第二十七条第二項若しくは第三十三条第二項若しくは第三項の届出書若しくは添付書類に虚偽の記載をして提出した者

四　第十条第一項の規定に違反した者

五　第三十一条第四項の規定に違反した者

六　第三十七条第一項の規定に違反して報告をせず、若しくは資料を提出せず、若しくは同項の報告若しくは資料の提出について虚偽の報告をし、若しくは虚偽の資料を提出し、又は同条第二項の規定による立入りを拒み、妨げ、若しくは忌避した者

第五十条　法人の代表者、法人又は人の代理人、使用人その他の従業者が、法人又は人の営業に関し、前条（第二項を除く。）の違反行為をしたときは、行為者を罰するほか、その法人又は人に対し、同条の罰金刑を科する。

第五十一条　第七条第六項又は第十条第三項の規定に違反した者は、五万円以下の過料に処する。

附　則

（昭五九・八・十四　法七六号）

（施行期日）

第一条　この法律は、公布の日から起算して六月を超えない範囲内において政令で定める日から施行する。

（新たに風俗営業に該当することとなる営業に関する経過措置）

第二条　この法律の施行の際現に改正後の風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「新法」という。）第二条第一項第八号の規定により新たに風俗営業に該当することとなる営業を営んでいる者は、この法律の施行の日（以下「施行日」という。）から三月を経過する日（その者がその日以前に新法第五条第一項の規定による許可申請書を提出した場合にあっては、新法第三条第一項の許可又は新法第五条第三項の規定による通知がある日）までの間は、新法第三条第一項の許可を受けないで、引き続き当該営業を営むことができる。

2　前項に規定する者が施行日から三月を経過する日までの間に当該営業について新法第五条第一項の規定による許可申請書を提出した場合における当該許可申請書に係る営業所についての新法第四条第二項の規定の適用については、同項中「各号」とあるのは、「各号（第二号を除く。）」とする。

（従前の風俗営業に関する経過措置）

第三条　この法律の施行の際現に改正前の風俗営業等取締法（以下「旧法」という。）第二条第一項の許可を受けて風俗営業を営んでいる者は、当該営業につき新法第三条第一項の許可を受けて風俗営業を営んでいる者とみなす。

2　この法律の施行の際現に旧法第二条第一項の規定に基づく条例（条例に基づく公安委員会規則を含む。）の規定により交付を受けている許可証は、新法第五条第二項の規定により交付を受けた許可証とみなす。

（風俗関連営業に関する経過措置）

第四条　この法律の施行の際現に風俗関連営業を営んでいる者については、施行日から一月を経過する日（その日以前に新法第二十七条第一項各号に掲げる事項を記載した届出書を提出した場合にあっては、その提出した日）までの間は、同項及び新法第二十八条（第四項から第六項までを除く。）の規定は、適用しない。

2　前項に規定する者（この法律の施行の際現に旧法第四条の四第一項の規定又は同条第二項の規定に基づく条例の規定により同条第一項の個室付浴場業を営むことができないこととされていた区域又は地域において新法第二条第四項第一号の営業を営んでいる者（旧法第四条の四第三項の営業を営んでいる者を除く。）を除く。）が施行日から一月を経過する日までの間に当該営業について新法第二十七条第一項各号に掲げる事項を記載した届出書を提出した場合においては、当該届出書に係る風俗関連営業を営んでいる者は、新法第二十八条第三項の規定の適用については、この法律の施行の際現に新法第二十七条第一項の届出書の提出をして当該風俗関連営業を営んでいる者とみなす。

（深夜における酒類提供飲食店営業に関する経過措置）

第五条　前条の規定は、この法律の施行の際現に深夜において酒類提供飲食店営業を営んでいる者について準用する。この場合において、同条第一項中「新法第二十七条第一項各号」とあるのは「新法第三十三条第一項各号」と、「同項及び第二十八条（第四項から第六項までを除く。）」とあるのは「同項」と、同条第二項中「新法第二十七条第一項各号」とあるのは「新法第三十三条第一項各号」と、「新法第二十八条第三項」とあるのは「新法第三十三条第五項」と、「新法第二十七条第一項」とあるのは「新法第三十三条第一項」と読み替えるものとする。

（行政処分等に関する経過措置）

第六条　この法律の施行前にした行為に係るこの法律の施行後における許可の取消し、停止その他の処分については、なお従前の例による。

2　旧法の規定により公安委員会がした許可の取消し、停止その他の処分若しくは通知その他の行為又は旧法の規定によりされている許可の申請その他の行為は、新法の規定により公安委員会がした許可の取消し、停止その他の処分若しくは通知その他の行為又は新法の規定によりされている許可の申請その他の行為とみなす。

（罰則に関する経過措置）

第七条　この法律の施行前にした行為及びこの法律の附則においてなお従前の例によることとされる場合におけるこの法律の施行後にした行為に対する罰則の適用については、なお従前の例による。

（児童福祉法の一部改正）

第八条　児童福祉法の一部を次のように改正する。

第三十四条第一項第四号の三中「風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第百二十二号）第一条第一号から第六号までに掲げる」を「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第一項第一号から第六号までに掲げる営業及び同条第四項の風俗関連営業に該当する」に改める。

（旅館業法の一部改正）

第九条　旅館業法の一部を次のように改正する。

第八条第二号中「風俗営業等取締法」を「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に、「第一条第一号から第六号まで」を「第二条第一項第一号から第六号まで」に改める。

（建築基準法の一部改正）

第十条　建築基準法（昭和二十五年法律第二百一号）の一部を次のように改正する。

別表第二(い)項第七号中「風俗営業等取締法（昭和二十三年法律第百二十二号）第四条の四第一項の個室付浴場業」を「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号）第二条第四項第一号に該当する営業」に改める。

FIRE TWO SHOTS FOR SOLID VIOLENCER

EQUITES

エクイテス T.M.

爽快なシューティング感覚、16ビットによる多彩な背景と多彩なキャラクター群、シンセサイザーによる10チャンネルサウンドの大迫力で魅せる感動のスペクタクルディメンション

この世界に入ったら、もう一歩も退けない——。

ALPHA　アルファ電子株式会社
●本　　社／〒362埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル ☎0487(75)2412(代表)
●東京支社／〒113東京都文京区湯島1-2-13 木田ビル5F ☎03(258)3471
TELEX. 02226010 ALPCO J

新紙幣にも対応の紙幣識別機搭載

DANCING HAT™

セガ・ダンシング ハット

踊りおわるとシルクハットはどうならぶ

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

セガ・両替機(DP-07)

- 1,000円札(新札にも対応)、500円硬貨を100円硬貨に両替。
- 両替用100円硬貨は1,800枚収納。
- マイコン制御の自己診断機能で作動状態をひとめで確認。

DP-17　DP-05-1

専用台は別売オプションです。

セガ・両替機(DP-17)

- 使用貨幣は便利な4ウェイ・タイプ——1,000円札(新札にも対応)500円札/500円・100円硬貨。
- 高性能ホッパーを2基搭載、100円・50円硬貨を払出し。

セガ・両替機(DP-05-1)

- 500円、100円(硬貨)を50円硬貨に両替。
- 大容量の収納枚数(両替用50円硬貨3,000枚)
- 両替硬貨の補充はスピーディな上部専用扉からホッパーへの投入方式。

SEGA®　株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話06(334)5331(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代表)

Golf Crowns

クラウンズゴルフ

データが画面表示される本格的ゴルフゲーム

リズムと集中！　貴方のスコアは？

- 〔1クレジットでスコアに挑戦〕〔5クレジットでハーフラウンド〕の画期的プレイ選択方式を採用。
- 池あり、バンカーあり…の全18ホール(アウト・イン)。
- クラブの選択、打球方向、風向・風力を計算に入れスタンスを決めて打つ。
- ホール・イン・ワンは記録できます。
- スライス、フック等ミスショットあり。

© NASCO　〒95-2459

COLLO コロの魔力

新リッチ感！

ドッキング？
ボーリング　ゴルフ　ビリヤード
トランプ　マージャン　麻雀

全長6610㎜、幅1410㎜とコンパクトな形状とあって、スペース効率もよく、プレーも4人から1人までが楽しめ、料金設定も1ゲーム300円、400円、500円の3段階切換えディップスイッチ付き。しかも4人プレーまで1度にコイン投入可能となっている。

遊空間！今——

ESCO TRADING CO., INC.
株式会社エスコ貿易
本　　社　〒144 東京都大田区東糀谷3-7-8　TEL 03(741)5201(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06(647)4455
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11　TEL 052(732)2611 岩田ビル

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コピー対策手引書

AGMAが行政の協力を得て作成、配布へ

ブラズウェル氏

米国のAMゲーム機メーカーの団体、AGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドラ、ジョー・ロビンズ会長）では、TVゲーム機の無断コピーからメーカーを守るためのマニュアルを作成、八月十日会員に配布したと発表した。

AGMAでは、米国著作権法のもとでどうしたら無断コピー行為からオリジナルな権利を守れるか、ということをわかりやすくメーカーに説明する「著作権保護マニュアル」を作成した。これは合衆国著作権事務所と合衆国税関サービス局との協力によって作られた手引き書で、アミューズメント・ゲーム機に関してその題名、視聴覚などの効果、コンピューター・ソフトウェアを含めたあらゆる面から保護する方法を具体的に示したもの。

AGMAのグレン・ブラズウェル専務によると、このマニュアルは著作権についての完全なガイドブックとも言えるもので、そのため登録（米国では日本と異なり登録制の方式をとっている）手続きについても多少難しい内容かも知れないが必要なものを詳しく述べており、このことは合衆国税関サービスや合衆国司法省での手続きについても同様にしているとのこと。同氏はまた、このマニュアルによって、AGMAを無断コピー排除のための業界浄化協会として利用し始めている連邦政府職員とのタイアップが、より一層密接になりうるとしている。「著作権法は実際複雑なので、登録などの手続きをちゃんとするには、時間はかかるし大変である。だから私たちがまず確立すべきことは、私たちのメーカーの製品が登録ずみだという習慣をつけることであり、その上でより強力な措置をとっていく、ということである」とブラズウェル氏は語っている。

米国では過去二年間にわたって、無断コピー品のブラックマーケットが次第に大きくなるとともに、地下に潜行しているとされている。このためアミューズメント・ゲーム機市場の三分の一はこうした無断コピー品で占められている、と指摘されている。こうした状況のもとで米国のメーカーは苦戦を強いられているが、やるべきことはやるとの方針で頑張っており十分評価されている。

TVゲームの改造に注意

電波障害の恐れ

FCC規則でAMOAが警告

米国のAM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、イリノイ州オークブルック、ドック・リンゴ会長）ではこのほど（六月十一日付で）会員に対し、TVゲーム機の改造に際してFCC（連邦通信委員会）の規則に違反しないよう警告する文書を配布した。

これは業務用TVゲーム機から発生する雑音電波が、こともあろうにハイウェイパトロールの警察無線に電波障害を与えていることがわかったため、大きな問題へと発展していったもの。このためFCCのアトランタ事務所が事態を究明し、その上で六月六日、業界団体のAMOA、AVMDA、AGMAを招いて討議した。TVゲーム機は八二年十二月以来、FCC規則の中の「Aクラス」コンピューター機器として規定され、FCCの規制を受けている。この規定については改訂作業に入っているが、現行規定でも改訂予定の規定でも規制されることには相異はない。

問題はTVゲーム機の改造が進むにつれて、FCCの規定を逸脱するものが急増し、さまざまなトラブルのもとになっていることであり、そこでAMOAでは次の点で注意するよう会員に呼びかけている。

①一九八二年十二月以前に製造されたAMゲーム機については、この規則の対象外である。

②それ以後の製造品については、次の警告文ラベルがキャビネット本体の外側に貼られていなければならない。――「この機械はFCC規則十五部のクラスA・コンピューター機器である。この機械のオペレーションによりその地域のラジオ・テレビ電波を乱すことがある場合、オペレーターは電波妨害を取除く必要な措置をとらねばならない」

③以上の警告ラベルなしに改造キットをメーカーが売ることは、FCC規則違反である。

④改造キットは警告ラベルのついている本体にしか使用できない。適正な本体に入っていないキットは、規定に従って適正な本体に入れなければならず、そうしないと押収される。

⑤改造キットはマニュアルに従って適正に納められねばならない。適正に設置されないキットについては、設置した者が責任を問われる。

⑥改造キットには使用される電源を指定しておかねばならない。電源を増やすような改造は、オペレーターによる規則違反となる。

⑦もとのゲーム機や改造後の機械についている保護シードは、修理後も適正な状態に置いておかねばならない。

⑧以上についての疑問点があれば、FCCかAMOAに問い合わせることができる。

AM機部門低迷

バリー社中間決算は好調ながら

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）の八四年第二・四半期決算がこのほど発表されたが、同社全体としては好調ながらアーケードTVゲーム部門（バリー・ミッドウェー社）の不調が続いており、米国のAM機市場低迷の深刻さを示すものとなっている。

同社第二・四半期は六月末までの三ヵ月間であるが、今年の第二・四半期の総売上げ高は約三億九千八百万ドル（前年同期約三億一千七百万ドル）純利益は約七百七万ドル（同約五百十八万ドル）で、いずれもアップした。

さらに六ヵ月単位で見た場合、第一と第二・四半期の合計で総売上げ高は約六億七千八十五万ドル（同約五億一千二百二十二万ドル）、純利益は約七百三十七万ドル（同約七百二十六万ドル）と確実に上向いている。

ミューレーン会長によれば、子会社のヘルス&テニス社が好調なのと、アトランチックシティーのパーク・プレス・カジノホテルが儲かっていることが幸いした、とのこと。

問題は業務用TVゲーム市場で需要が急激に衰えていることであり、このため①製造、②ディストリビューティング、③オペレーションの三分野ともいぜん低迷状態にある。しかし、この市場が再び活発化するならバリー社がトップになることは間違いない、と同氏は語っている。日本から見ればたいしたことはないと思われる米国のTVゲーム市場の低迷ぶりは、想像以上の深刻なものとなっていることを、バリー社は示唆している。

同社の子会社で、遊園地会社のシックス・フラッグは、今年は同年に比べ収益が少し落ちた、とのこと。しかし将来性のあるビジネスとして、別に富クジ会社を経営しており、この部門で今年八月からイリノイ州で実施テストが開始されることになっており、期待できる、と同氏は語っている。

新生シーバーグ社製造開始

経営陣も決まる

新しくシーバーグ・ジュークボックスはシーバーグ・フォノグラフ社で作られることになったが（本紙第238号既報）、このほどイリノイ州アディソンの工場がオープンし重役陣が顔を揃えた。

同社はエド・ブランケンベックラー氏が会長となり、ニック・ヒンドマン氏は執行副社長に、ボブ・ブライター氏がマーケティング担当取締役になっている。そして元グレムリン社のジャック・ゴードン氏が販売担当顧問となっている。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

名古屋・栄

第5回

東京・渋谷、大阪・ミナミに続いて今回は名古屋・栄にあるゲーム場に焦点を当てて紹介する。

栄は名古屋でも名古屋駅前に次ぐ繁華街で、広小路通、南大津通には三越、松坂屋などの百貨店やSCなどが集まっている。また地下鉄栄駅を中心に専門店や飲食店などが数多く並んでいる大地下街を形成しており、名古屋を代表する商店街である。さらにこの界隈にはは銀行や貿易商社などのビルが林立しており、昼間は静かなビジネス街でもあるが、広小路通以北、とくに錦通以南の一角にはバーやキャバレー、飲み屋なども密集しており、夜になると一大歓楽街へと姿を変えていく。

この界隈ではSCロケを含め現在十二軒のゲーム場が運営されている。この二、三年の推移を見ると新しくオープンしたロケが二店、他業種に変わったものが一店あるが、全体としてはあまり変わっていないようだ。

「カジノ・リノ」は錦通に面しての運営で、この界隈ではSCロケを除くと最も大きなゲーム場である。約三百五十平方㍍もあるフロアの中央部に通路を設け、アーケードゲーム機とメダルゲーム機を左右に区別して設置し、奥部分には対人ゲームコーナーを設けている。機械構成はTVゲーム機三十数台、フリッパー九台、メダルゲーム機三十五台、その他アーケードゲーム機七台、対人ゲーム三台で計約九十台を設置。同店の運営に当たる㈱琥珀第二遊技事業本部営業課の宮田課長は「カジノの店名にふさわしくアーケードゲーム以外にもメダルゲーム、対人ゲームの機械を設置している。当店では追加資本が不要で客の固定化を図れる対人ゲームにとくに力を入れている。TVゲームは多くの機種が出回っており、買い手市場になっているようだ。以前に比べるとゲーム機のサイクルが短縮しているので、ゲーム機の選定と導入時期が大きなポイントになるだろう」と語る。

またロケ運営の基本方針について同氏は「お客様に安心して遊んでいただくため、常にQ、S、C、Tの四点に注意している。つまりQはクオリティ（品質）で機械のメンテナンスを、Sはサービスで接客態度を、Cはクリーデンス（清潔さ）で清掃面を、Tはトレーニングで従業員訓練を表わしている」と述べる。最後に今後のゲーム場のあり方について同氏は「SF的、未来的なイメージを持つものか、今流行のカフェバーのようなトロピカルな明るい雰囲気のものになるのではないか」と語る。

「ゲームプラザ・錦」は今年二月にオープンしたゲーム場。呉服町通に面したマルニシビルの地下一階での運営で、約七十平方㍍のフロアにコックピット一台を含むTVゲーム機二十五台とフリッパー二台、計二十七台を設置している。同店の羽丹店長は「当店は錦通と広小路通の間にあるが、ここは繁華街に比べると人の流れもかなり減っている。さらに地下の運営ということで一見の客は少ないが、サラリーマンなどの常連客を中心に安定した運営を行なっている」と語る。また設置機械などについて同氏は「狭いフロアを効果的に使えるようレイアウトには気

上の写真は「カジノ・リノ」の店内。この界隈で対人ゲームを設置する唯一のゲーム場

上の写真は「ゲームプラザ・錦」の店内。明るい清潔な雰囲気が漂っている。左の写真は同店の丹羽正浩店長

安定したゲーム場運営

を配っている。今は異なった筐体を置いているが、今後は統一したものにしていきたい」と語る。さらに同氏は「プレイヤーが安心して遊べる明るい雰囲気の店づくりを目指している。ビラなどを作ってPRしたり、三ヵ月ごとに機種を選定したゲーム大会などのイベントを開いている」と語る。なお同店内は白色をベースにしているため明るく清潔な感じがする。また顧客の増加を図るために、入口部分にPR用モニターを設置して店内のポールポジションの画像を写し出している。

「ゲームプラザ・パリ」はディスコ帰りの若者などで夜遅くまで人通りが絶えないプリンセス大通に面して運営されている。店内のフロア面積は約二百平方㍍で、店内中央部にアーケードゲーム機を、奥部分にメダルゲーム機を置いている。設置機械はTVゲーム機約五十台、フリッパー三台、メダルゲーム機十八台、その他アーケードゲーム機数台、ジュークボックス一台の計約七十数台。同店の横田店長は「客層はさまざまで昼はビジネス街のサラリーマン、夕方頃はハイティーン、夜からは近くの飲食店の従業員が多いようだ。大人が圧倒的に多く子どもはほとんど来ない」と語る。また設置機械などについて同氏は「TVゲーム機は回転が早いので、まわりの店に遅れないように導入している。新製品以外ではマージャンものが比較的安定している。また女性客や外人客も多いので、ギャラガなど従来から人気のある機械を設置している。TVゲーム以外ではフリッパーの人気が安定している。またメダルゲームも常連客が多く少しずつだが売り上げも伸びているようだ」と語る。さらに同氏は「ゲーム場の雰囲気づくりの一つとしてジュークボックスを設置している。近くにディスコがあるせいかディスコティックな曲がよく選ばれているようだ」と語る。

「ゲーム喫茶・ヤングマン」は錦通と大津通が交差する一角にあるロケ。パチンコ店の二階での運営で、フロア面積は約八十五平方㍍で、テーブル型を中心にTVゲーム機のみ三十四台を設置している。同店の橋本店長は「お客さんが気がねなく気軽に遊べる店にしたい。客層としてはサラリーマンや大学生などが約八割を占めているが、地下街の飲食店の店員さんなども短かい休み時間を利用してゲームを楽しみに来る」と語る。また同氏は「当店は二年前までは一階で運営されていた。二階に移ってから売り上げは一階当時の約半分に減った。今後はいかにして客を二階まで誘引するかが大きな課題だ」と語る。なお同店は喫茶店を改装してゲーム場にしたとのことで、喫茶店の時の設備を利用して簡単な飲食メニューを揃えている。同店の機械はすべて㈲タイガーレジャーからのリースとなっている。またタイガーレジャーでは同店のフロアの一部を使って「ビデオ図書館」を設置しており、名画や娯楽映画のビデオの貸し出しを行なっている。

「ゲームゲーム・スーパーマン」は久屋大通公園のテレビ塔から西側に通り一つ隔てたところにある〝たての街〟の中にあるもの。一階と二階の運営で二つのフロアを合わせると約六十平方㍍の敷地があり、ここにフリッパー一台とテーブルを主体に四十三台のTVゲーム機を設置している。店頭や店内の壁などにスーパーマンをあしらった装飾や画が装されている。同店の中谷店長は「サラリーマンや学生の客が多いようだ。以前は〝たての街〟の中にディスコがあり、ディスコ客がよく当店にゲームを楽しみに来ていたが、今ではスナ

上の写真はフロアの一角に「ビデオ図書館」を併設している「ヤングマン」の店内

右の写真は「ゲームゲーム・スーパーマン」の店頭。下の写真は同店の店内

店内照明が明るい「ブルー100」の店頭

「ゲームプラザ・パリ」の店内。中央にアーケードゲームを、奥にメダルゲームを設置

名古屋・栄

全国市街地ゲーム場

ックに変わり客層も異なっている。昔に比べると客層もかなり良くなったようで、たかりなどの行為や針金を使ったいたずらなどがなくなった。今は夏休みで子どもの姿が目立っているが、補導員の巡回なども比較的多く青少年の非行為はほとんどない」と語る。

「カジノ・ビッグ」は住吉通に面しての運営。フロア面積は約二百平方㍍で、TVゲーム機約六十台、フリッパー四台、計六十数台を設置している。同店の奥谷店長は「かつてはアップライト型など筐体の大きな機械を多く置いていたが、店内を広く見せるためテーブル型を主体としたレイアウトにしている。従業員に対しては店内を清潔にするよう指導している」と語る。なお同店の機械は㈱タイトーからのリースで、ゲーム機はタイトーが同店に合ったものを選定して設置しているとのこと。

上の写真は住吉通で運営を行なう「カジノ・ビッグ」の店内。落ち着いた感じの内装になっている。右の写真は同店の店頭

「プール100」は大津通りに面しており、この界隈では比較的新しいロケである。フロア面積は約五十平方㍍でテーブル型を中心にTVゲーム機三十四台とその他アーケード機一台を設置。店内は白を基調としており明るい雰囲気が漂っている。また鏡張りの壁のため実際よりもかなり広く感じられる。

「TVゲームコーナー・愛魚クラブ」は栄町ビル名店街の地下一階フロアの一角にテーブル型TVゲーム機のみ八台を設置しているもの。同店は熱帯魚など観賞魚のエサや観賞器具を販売する㈱愛魚クラブが運営に当たっている。同店の沢氏は「このビルのテナントの人や買い物客がよく遊んでいく。通路のそばに設置されているためだれもが安心して気軽に楽しめるようだ。ゲーム機を置いてから愛魚クラブのお客も増えたようだ」と語る。

「三越屋上プレイランド」は新館と旧館のそれぞれの屋上にロケが設置されている。ここは㈱水野商会と昭和鉄工㈱の二社により運営されており、新館屋上は水野商会が、旧館屋上は二社が運営している。

まず水野商会のロケは二カ所のゲームコーナーと乗り物コーナーに分かれている。機械構成は大型走行式乗り物機三台、定置式乗り物機十数台、バッテリーカー二十台、TVゲーム機などアーケードゲーム機約七十台で、計百数台を設置している。同店の後藤所長は「幼児を連れた家族客がほとんどだ。今年の売り上げは比較的良く、とくにゴールデンウィークは利用客が多かった。なかでも当店のメインである大型走行式の『きしゃぽっぽ』には一日で千三百人もの利用客があり、順番待ちの長い列ができたほどだ。しかし屋外のロケなので天候の影響をもろに受けてしまう。一年を通して安定して稼動できるのは春と秋ぐらいだ」と語る。さらに同氏は「管理面では幼児のケガに注意している。またバッテリーカーなどは常に整理整頓をするなど、いつも身体を動かすようにしてお客へのサービスを図っている」と語る。

また昭和鉄工のロケには、観覧車、メリーゴーランドなど三台の大型施設のほか、定置式乗物機約四十台、バッテリーカー七台、TVゲーム機などアーケードゲーム機約三十台、計約八十台を設置。同店の森氏は「当社は遊園施設のメーカーとして健全さを大切にした運営を行なっている。機械の中には古くなって新しい機械と交換したいものもあるが、運搬や作業

アーケード機のほかに乗り物機もある「ダイエーゲームコーナー」

栄町ビル地下に設置されている「TVゲームコーナー・愛魚クラブ」

などの問題があり簡単には行なえない。栄にはいくつものSCロケがあるが、これはデパートや百貨店をはしごするお客が多く、それぞれ比較的安定した運営を行なっているようだ」と語る。

「マツザカヤ遊園」は松坂屋名古屋店の屋上ロケ。ここにメリーゴーランド一台をはじめ定置式乗り物機約三十台、走行式乗り物機数台、バッテリーカー九台、アーケードゲーム機約五十台、計百台近くを設置している。同店の運営に当たる常盤興業㈱の木村社長は「ミニカーなどの乗り物をメインにしている。八月は年内でも多くの利用客が集まるので、とくに幼児の事故がないように管理面に気を配っている」と語る。

上の写真はミニカーをメインにしている「マツザカヤ遊園」のようす

丸栄本館屋上で運営されている「マルエイ屋上プレイラルド」

「マルエイ屋上プレイランド」は丸栄本館屋上で運営されており、小型乗り特機とアーケードゲーム機を中心としたロケ。機械構成は走行式乗り物機二台、定置式乗り物機二十台、バッテリーカー四台、アーケードゲーム機三十二台で計五十八台を設置している。同店の富永氏は「昨年あたりから売り上げが低下している。百貨店側の要請で大型施設を取り外したこともあるが、スーパーなどが各地にできており、栄まで買い物に来る人が減ったからではないか。当店はテント張りのロケなので暑い日はとくに客が少ない」と語る。

「ダイエーゲームコーナー」はダイエー栄店の八階フロア一角にあり、TVゲーム機を中心に二十三台のアーケードゲーム機と二台の定置式乗り物機を設置している。設置機械はタイトーからのリースで、客層としては買い物や食事に来た家族連れや小、中学生が多いとのこと。

上の写真は観覧車をメインにする「三越屋上プレイランド」のようす

地下街を好む名古屋人

栄には地下鉄栄駅を中心に一大地下街を形成していることは先に触れたが、ここにはゲーム場は一軒もない。これについてオペレーターは「規則により栄の地下街はゲーム場やパチンコ店は営業できないことになっているからだ」とその理由を語る。また「名古屋人は地下街が好きで、一度地下へ行くとなかなか地上に出てこない。冷暖房も完備しているし、たいがいの買い物も済ますことができるからだろう。そのため大きな通りに面していても通行量はかなり減るようで、一見客の占める割合は少ないようだ」と語る。

さらにこの街の特徴として「東京や大阪の繁華街に比べると夜間の人口が極端に減ってしまう」とのことで、そのためオールナイトで営業するロケは少なく、ほとんどは深夜零時ごろには閉店するようだ。

今後のゲーム場の推移については「この地域の大半のゲーム場がオーナーによる運営で、ゲーム機械はほとんどがリースによるものだ。ここは場所代がかなり高いため新規にゲーム場を設置するのは難しいだろう」と語る。

以上栄周辺で運営を行なうゲーム場のオペレーションの実態やオペレーターの意見などを紹介したが、この界隈では運営方針の比較的はっきりしたロケも多いようだ。

左の写真は「三越屋上プレイランド」を運営する後藤透所長。下の写真は旧館屋上の乗り物コーナー

データ(順不動)

ゲームゲーム・スーパーマン　中区錦3-15、たての街1階、☎951-0697、本社=大村開発㈱(☎936-5181)　1

カジノ・リオ　錦3-18-20、☎951-6020、本社=㈱琥珀(☎583-0511)　2

ゲームプラザ・錦　錦3-22-14、マルニシビル地下1階、☎971-5485、本社=㈱水野商会(☎771-4575)　3

ゲームプラザ・パリ　栄3-9-12、☎263-9140、本社=同上。　4

三越屋上プレイランド　栄3-5-1、名古屋三越百貨店屋上、☎251-2111、本社=同上と昭和鉄工㈱(☎03-901-1285)の二社運営。　5

TVゲームコーナー・愛魚クラブ　錦3-23、栄町ビル名店街地下1階、☎なし、本社=㈱愛魚クラブ(☎961-3311)　6

ゲーム喫茶・ヤングマン　錦3-24-11、☎971-8735、直営=㈱名港会。　7

プルー100　錦3-10-15、電話番号および経営者とも不明。　8

カジノ・ビッグ　栄3-2、☎242-0209、直営=古川為三郎。　9

ダイエーゲームコーナー　栄3-2-19、ダイエー栄店、☎262-6231、直営=メイエー㈱。　10

マルエイ屋上プレイランド　栄3-3-1、名古屋丸栄本館屋上、☎251-1211、本社=明昌特殊産業㈱(☎06-458-3557)　11

マツザカヤ遊園　栄3-16-1、松坂屋名古屋店屋上、☎251-1111、本社=常磐興業㈱(☎261-9243)　12

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

話題のマシン

パックマンのキャラクターが勢ぞろい

アニメ的画面で

ナムコから「パックランド」

擬人化されたパックマンの冒険をテーマとしたTVゲーム機「パックランド」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から八月十七日発売となった。

これは米国で放映されている同名のテレビ番組に登場する手足のあるパックマンを主人公にしたもので、迷子の妖精を"フェアリーの国"に送り届け、ミズパックマンやベビーパックマンの待つ家に戻ってくるというストーリー。カラフルなアニメーション的画面で、ボタン三つのみを操作する。

パックマンは家を出て街並み、森、山を過ぎるとフェアリーの国に着き、再び戻ってくると一トリップ（パターン）終了。

画面の①右方向と②左方向、③ジャンプの三つのボタンを使用し、①②は叩き続けるとその方向へパックマンの走る速度が加速され、③との併用でジャンプの高さと距離を調節する。画面に表示される矢印の方向へ進み、消火栓など障害物、行く手を阻むモンスターを避けていくが、途中で現われるパワーエサ（黄色の円形）を食べると逆にモンスターたちをこらしめることができる。帰り道は③ボタンで飛ぶように進める。帰宅後次のトリップへと進み背景も変わる。モンスターに三回やられるとゲーム終了。美しく展開する画面は見ているだけでも楽しい。テーブル18型で定価五十三万円。

パックランド

12種のボーナスゲームなど内容多彩

TVフリッパー

ジャレコから「ピンボ」基板

フリッパーのゲーム要素をアレンジして採用したTVゲーム機「ピンボ」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から八月二十八日発売となった。

同機の画面はフリッパーのプレイフィールドになっているが、一定条件でボーナスゲーム（全部で十二種もある）の画面に変わる。各ターゲットは得点になるほか、マルチボールプレイやボールを自由に運べる"ワンダーフリッパー"の出現など、多彩なフューチャーが盛り込まれている。

まずボタンでボールを打つが、ボタンを押す長さでスピードが調節できる。二つのボタンで下部にあるフリッパーを動かす。各ターゲットの内容は次のとおり。①中央右側のラッキーゾーンに入ると、ボールを乗せて画面上を自在に（八方向レバーで）運べるワンダーフリッパーが現われる（一定時間内で使用可能）。②JALECOの文字がそろう（各文字上をボールが通過する）とボーナスステージで、バスケットボール、宝探し、サーカスなど計十二種のうちいずれかのゲームプレイとなる。③左右両端の計十個のボタンに当てるとボール一個追加。④左上のホールに入るとボールの大きさが拡大される。⑤画面内を浮遊する風船を割れば高得点——など。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

ピンボ

昭和鉄工から走行式「ロボットS」

小回りきく運転

バッテリーカー「ロボットS」が、昭和鉄工㈱（本社東京、森政行社長）から発売となっている。

これは後部からロボットの中に入り、前面の窓から外を見ながらハンドル操作により走行するもので、ブルーとシルバーが基調の配色。全体が円柱状になっており、直径約一ﾒｰﾄﾙ、高さ一・三五ﾒｰﾄﾙ。走行速度は時速四ｷﾛﾒｰﾄﾙ。作動時間は九十秒で、作動中に電子音が鳴る。一人乗り。小回りのきくハンドル操作ができるのが特徴。定価四十万円。

ロボット

タスコから"ファファア"第15弾

ペンギンの男女

エアーアクション遊具「ファファアペンギン」が、タスコ㈱（本社東京、上原勝社長）から七月上旬発売となっている。

これは同社の"ファファア"シリーズ第十五弾で、蝶ネクタイを締め帽子をかぶったペンギンがデザインされている。直径六・五ﾒｰﾄﾙ、高さ七ﾒｰﾄﾙで定員二十名。オス（ブルー）とメス（ピンク）がありいずれも定価二百八十万円。

ファファアペンギン

話題のマシン

発射、ジャンプを駆使しバイクが

無限軌道を走る

新日本企画から「マッド・クラッシャー」基板

バイクアクションをテーマとしたTVゲーム機「マッド・クラッシャー」が、㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）から七月下旬発売となっている。

これは未来都市の上空を無限に走る軌道上を未来のオートバイ"クラッシャーバイク"が、障害物を避け攻撃してくる敵を破壊しながらどんどん進んでいくゲームで、レバーと二つの（発射とジャンプ）ボタンを操作する。画面は右から左へと限りなくスクロールしていく。

クラッシャーバイクはツインビーム砲により、さまざまな形をした敵（バーミリアンI、同IIなど）の走行車を撃破。後方から迫ってくる敵に対しては、速度を加減してその後ろに回り込んで破壊する。途中で軌道がつながっていない部分に来た時は、タイミングよくジャンプして向こう側に渡る。ジャンプ距離が長いほど高得点。またジャンプを駆使して敵を避けることもできる。一定距離を走るとパワースポットが出現、これに入ればパワーとスピードがアップするうえ、体当りで敵や障害物を破壊することができる（画面右下に表示されるパワーゲージがゼロになればもとの状態に戻る）。なおこの時は高速なのでジャンプのタイミングには注意。こうして走り続けスリルを楽しみながら得点を上げていく。クラッシャーバイクが三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上でバイク一台が追加される。基板販売でOP価格十三万八千円。

マッド・クラッシャー

16パターンのゲーム展開で

地上戦と空中戦

タイトーから「アイザック」基板

惑星上での戦闘を内容としたTVゲーム機「メタルソルジャー・アイザック」が、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）から八月中旬発売となった。

これはレバーで"アイザック"を操作し、地上と空中の敵を二つの発射ボタンで撃破していくもので、一定条件で地上戦と空中戦の場面が移行するのが特徴。全部で十六パターンある。

まず地上の場面から始まり、敵基地（レッドベース、ブルーベース）や戦車などを、"シャトルパンチ"ボタン（押している間発射弾が飛び続け、離すか画面の端まで飛ぶと戻ってくる）で破壊していく。また空中から攻めてくるUFOは"ブラスター"ボタンで撃破。UFOの発射弾は十発受けても大丈夫で（十一発目でアウト）、七発目で過熱して赤く点滅する。

地上からの攻撃を受けると一発で胴体が破壊され、頭部の"ファイター"だけが脱出し、場面は空中戦へと移る。空中戦は基地以外は輪郭だけが描かれ、UFOを撃破しながら爆弾投下で基地などを破壊していく。こうしてレッドベース（近くに来るとその位置をレーダーが知らせる）を全部破壊すれば一パターンクリアで、次のパターンへと移る。アイザックの持ち数が全部なくなればゲーム終了。基板販売のみで定価二十二万円。

メタルソルジャー・アイザック

ディスプレイ効果のある定置型乗物

魔法のじゅうたん

東娯から「スペースナイト」も

定置型乗物機「ベルベルと魔法のじゅうたん」と「スペースナイト」が、東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から発売となっている。

「ベルベルと魔法のじゅうたん」は赤いじゅうたんがゆっくりと垂直回転するもので、じゅうたんの上にはかわいい子ども"ベルベル"が中央に、ラクダが両端に乗っている。ラクダはイスになっており、それぞれ二人ずつ座ることができ、計四人乗り。作動中にBGM（二曲切替え）が流れる。動きは前後進とともに半経十五ｾﾝﾁの垂直回転を行なう。作動時間は八十秒（切替可能）。定価は八十六万円。

「スペースナイト」はロボットの背中に乗って宇宙空間を飛び回ることをテーマとしたもので、ロボットは白と青が基調の配色。動きは前後の揺動で、作動中にハンドルの先端に付いているボタンを押すと、四種類の擬音が出るようになっており、またハンドル上部に並んだ三色のランプが点滅する。作動時間は八十秒（切換可能）。二人乗り。定価七十六万円。

スペースナイト

ベルベルと魔法のじゅうたん

まるちかめらあいず No.30

当世風徒然草 ⑭

中 貫通

この本だけは自分の手で出版したいとおもって出版された本は、やはり勢いがある。熱気を孕んでいる。

堀辰雄の日記を読んでいると創業当時、角川源義が堀辰雄の本を出したいと努力しているパワーが堀辰雄の記述を通してこちらにまで伝ってくる。

大手の出版社に勤めているうちにいろいろと紆余曲折を経てこの著者のこの作品を自分の手で出版したいというマグマを抑えきれなくなる。

一冊めの本はよい。が問題はその後に控えている。

人間が生き続けているかぎりは何処にでも存在する。再生産の問題である。

折角いい本を出しながら後が続かず水泡のように消え去ってゆく出版社が如何に多いことか。

やはり一冊の本だけでは出版社は駄目なのである。

否一冊だけではなくて数冊の本だけでも駄目なのである。

コンスタントに売れる比較的よい本がコンスタントに出版され続けなければ出版社は存続してゆくことが出来ない。

Y書房のYさんが出版をはじめるのにあたって加藤周一氏に話をきいたら

「ひとつの出版社は数千人の著者によって支えられてるのです。たとえ小さい出版社で細細と営業を続けてゆくつもりでも最低限百人、いくら少くても数十人のよく知られている良い仕事が出来る書き手を動かすことが出来なければ出版社を続けてゆくのは難しいものです」

ということであった。

Yさんの印象は、はじめはそんなオーバーなというのに近かった。

年間を通じても10冊内外の本しか出版出来ないのだから。

ところが実際に出版しはじめると加藤周一氏の話が当を得ていたことがよく分ってくる。

本一冊分の原稿というのはそう簡単に出来上ってくるものではない。その上こういう書き手にこういうテーマでこういうことを書いて欲しいとおもうことはYさんだけではなくて、大手の出版社の編集者も大体同じ構想をもっている場合が多いのである。

新しい書き手ということも考えられる。しかし新しい書き手というのは出版社にとっては大きな賭である。

たとえ賭に勝った場合にも問題は残る。

出版という忙しい仕事の最中にその暇を縫うようにして面白くもない同人誌や頭が痛くなるようなナンセンスな内容で充ち溢れている大学の紀要に眼を通す。そうして万の石の中から一つの玉を見つけ出しその玉に時間をかけて磨きをかけ祈るような気持で一冊の本を出版する。

運がよければその本は脚光を浴びる。良い仕事がしてあれば長い期間にわたってある数の売行が予想される。いわゆるロングセラーであり、こうゆう出版物は出版社にとっては貴重な財産になりこうゆう出版物の点数が多くなればなるほどその出版社の基盤はしっかりと固まってくるのである。

以前はそうであったのだが今はもっと世智辛くなってしまった。文庫版である。ごく小さな出版社が相当の努力をして出版した本の中にロングセラーがあれば、きまったようにそれは大手の出版社の文庫版に組み入れられてしまうのである。

著者からは一応は相談がある。著者としても自分を見つけ出してくれたことについては、万石の中からの一玉を見つけ出すことが大変に難儀な仕事であることについては重重よく知っているから辛そうな表情のもとにそういう相談ははじめられるのだが、Yさんは勿論良く知ってしまっている。出したいから相談をかけられるので文庫版で出したくなければ相談があるはずはないのである。

相談をする方も辛いだろうけれども相談を受ける立場はもっと辛い。生活がかかっているのだ。心の中では買いたい人はあるいはこの本を読みたい人はどんなにしてもY書房で出ている版でこの本を買ってくれますよと言いたくても、やはり著者が多くの読者に読んで頂きたいから文庫版に入れたいと言い出せばYさんは反対は出来ない。

一瞬のうちに、いつも睡魔とたたかいながら膨大な数にあがるパンフレットじみたものを読むことによってはじめて見つけ出したこの著者のことや著者と連絡がついた後の数多くの苦労、あの資料があればと言われればあの資料を北海道にまで探しに行き、この資料があればと言われればこの資料を鹿児島の不便な離れ小島までコピーをとりに行く。それ以上に大変だった金策。等等が考えをマッハか光速のような速さで過ってゆく。情無いとおもう。

Yさんは今や軒並に本のあとがきで著者が本の製作に携(たずさ)わった人にその名をあげて感謝の辞を述べているのを見て快くおもわなくなってしまっているのだが。文庫版のあとがきにただYさんに感謝云云と数文字であれだけの労苦を片づけられては私もうかばれないともおもう。

この著者とも"長い別れ"になりそうだ。コースは見えすぎるほど見えている。売れるようになれば大手の出版社の雑誌に掲載されたものが大手の出版社によって単行本になり、単行本が文庫版になってしまう。

もっとひどくなると文庫版のオリジナルということにもなる。

大手の出版社でも売れる書き手の本を出す場合にその作品をなかなか入手出来ずに、対談とか語り下しとか本にならないものまで強引に本にしてしまうようになった。

Y書房のYさんはまた一からやりなおすしかないとおもう。山道に迷った場合には出発点にまで戻って出なおさなければならないのだ。同人雑誌の埃をはらい美味しそうな作品を探す。紀要の塵をはたいて良い仕事をしている人を探す。

賽の河原の石積みのようだ。新しい書き手を見出して良い本を出すと大手の出版社にその著者を攫(さら)われてしまう。

これでは私はまるで大手の出版社のスカウトの役割を果しているようだとYさんはおもうこともある。

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	−	雀王（東亜プラン） Jang-oh* (Toa Plan)	9.00
2	2	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	7.45
3	1	グレート・ソードマン（タイトー） Great Swordman (Taito)	7.36
4	3	空手道（データイースト） Karate Champ (Data East)	7.11
❺	8	ハイパーオリンピック'84（コナミ） Hyper Sports (Konami)	7.08
6	4	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	7.07
7	5	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	6.42
❽	13	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	6.08
❽	9	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	6.08
❿	−	オセロ（サクセス） Othello (Success)	6.00
11	10	VSシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	5.89
12	6	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	5.89
⓭	15	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.64
14	11	VSシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	5.59
15	12	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	5.58
16	7	キックスタート（タイトー） Kickstart (Taito)	5.40
17	14	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	5.39
⓲	20	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	5.05
⓳	22	フリッキー（セガ社） Flicky (Sega)	4.80
⓴	25	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.53
21	21	フォーメーションゼット（ジャレコ） Formation Z (Jaleco)	4.50
㉒	44	チャンピオン・ベースボール パートII（アルファ電子） Champion Baseball Part II (Alpha)	4.50
23	23	ビクトリアス・ナイン（タイトー） Victorious Nine (Taito)	4.44
㉔	28	バーディーキング2（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	4.43
25	16	バルガス（カプコン） Vulgus (Capcom)	4.33

* The Traditional Japanese Games

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	−	TX−1　V8（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	8.67
❷	−	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	8.50
3	1	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	7.86
4	2	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	7.80
5	3	TX−1（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	7.40
❻	7	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	6.50
7	6	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	5.71
8	4	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.63
9	5	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	4.81
❿	12	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.67
11	9	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	4.55
12	10	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.50
13	13	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	4.18
⓮	16	チューブパニック（日本物産） Tube Panic (Nichibutsu)	3.67
⓯	18	ターボ（セガ社） Turbo (Sega)	3.50

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	3	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	7.50
2	1	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	6.50
❸	4	ジャックス・ツー・オープン（ゴットリーブ） Jacks to Open (Gottlieb)	6.00
3	2	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	6.00
❺	14	スーパーオービット（ゴットリーブ） Super Orbit (Gottlieb)	5.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　J&B（東京・神田）、UFO（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

60 Exhibitors At AM Show Oct. 3-4, TRC, Tokyo

The exhibition application for the 22nd Amusement Machine Show closed on July 16, and it was announced that 60 companies will exhibit. On Oct. 3 – 4 this trade show will be held at Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwa-jima, under cosponsorship of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA). The coming show will inevitably be affected by the "New Fuei Law" to be enforced in February 1985.

Following the traditional rule of Japanese AM Show, exhibitors at the 22nd AM Show must be only members of JAMMA or JAPEA which sponsor the show. The invitation to exhibit at the show was commenced June 25, and closed on July 16, with the result that the following 60 companies were accepted for exhibition;

Alpha Denshi, Asahi Engineering,

Asahi Seiko, Bally Service, Capcom, Daito Sound (Funai), Data East (Deco), DC Pack, Esco Trading, Glory, Hoei Sangyo, Hope, Irem, Jaleco, Kaga Denshi, Kansai Goraku, Kansai Seiki Seisakusho (Kasco), Kanto Goraku Kogyo, Kato Amusement Industry, Kato Mfg., Kawakusu, Komaya Mfg., Konami, Leisuretron Industries, Masago Industrial, Meisho Tokushu Industry/Okamoto Mfg., Midgety Engineering, Namco, Nihon Bussan (Nichibutsu), Nintendo, Nippon Coinco, Nippo Sangyo, Omoigawa Kikaku, Omori Electric, Osaka Tent, Roller Tron, Sanwa Denshi, Sega, Seimitsu, Senyo Kogyo/Senyo Kiko, Shinsui Trading, Sigma Enterprises, Shinnihon Kikaku (SNK), Soshiyo, Taito, Taiyo Jidoki, Tasko, Tatsumi, Tehkan, Toyo Gorakuki (Togo Japan), Uni Enterprises, Universal Sales, UPL, Volt Electronics, Yuei.

Trade Press; Amusement Industry, Amusement Press, Sogo Unicom.

The planning and management of the show is undertaken by the show committee that consists of 12 JAMMA and 2 JAPEA members. In view of the ratio, JAMMA is thought to be playing the major role. (The show committee's office is within JAMMA's office.) Strictly speaking, however, these two associations are co-sponsoring the show. Exhibited at the show are arcade videos, arcade games, kiddie rides, amusement park equipments, gaming devices and related parts, and trade magazines. At the present, we do not know what kinds of product are exhibited at the show. It is, however, expected that games and rides not disappointing overseas readers, will be unveiled.

After fixation of the exhibitors and coordination within the show committee, the booth location of each exhibitor was determined August 3.

The assembly hall itself is same as that used last year. The hall No. 1 (2nd floor) is 4,473m² wide, while the hall No. 2 is 1,984m² wide (1st floor) plus 1,989 wide (2nd floor), covering a total of 8,446m² at the TRC. The exhibition space will basically be divided into four sections: (1) arcade games and those not included in the other three sections; (2) medal (gambling) games; (3) kiddie rides and amusement park equipments; and (4) trade press. The main entrance will be on the first floor of (3) and (4).

About 10 minutes distance by monorail from Hamamatsu Station of JNR, TRC is situated in front of Tokyo Ryutsu Center Station, and it may be said that it is close to the downtown of Tokyo. The exhibition schedule is from 10:00 a.m. to 5:00 p.m. on both October 3 and 4. On the occasion of entrance, domestic visitors are required to bring up an "invitation card" while foreign visitors have only to be registered at the entrance to the hall. This system completely differentiates the AM Show from AMOA of U.S.A. and ATE of U.K., etc., though they are comparatively equal in size. Many years ago, the AM Show people ceased to collect whatever small fees from both domestic visitors and foreign visitors who come all the way from abroad paying traffic charges. All expenses involved in holding the show are paid by exhibition fees.

The exhibiting companies must observe strict rules. In case they do not observe them, they may be driven away from the hall. Japan's amusement business must be "sound" first of all. The exhibitors are prohibited to violate any of the related laws and the rules concerning the gaming devices provided for by JAMMA. It is prohibited to exhibit gaming devices in the genuine sense. However, gaming devices that coincide with JAMMA rules are exhibited at the medal game zone. (There are 7 exhibitors.)

It is said that, every year the season for international amusement machine show starts with this show.

NAO In A Dilemma Due To Its Views Of "New Fuei Act"

On July 27, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) sent an open questionnaire to Nihon Amusement-Machine Operators Association (NAO), concerning the "New Fuei Bill" (See *Game Machine No. 243*). On August 10, NAO replied to JAMMA. According to it, NAO revealed its view for the first time that games required for Fuei license should never be limited to gaming devices, but arcade games should also acquire Fuei license. This is a very strange view. In Japan, businesses subjected to the licensing system are usually those which are legally prohibited, and only those licensed under a certain set of conditions are relieved from the prohibition. Consequently, businesses legally compelled to acquire a license are said to be businesses which intrinsically are very problematical. Thus, many people think what, on earth, NAO is thinking about. According to NAO, it is undesirable that sound arcade game centers be excluded from application of Fuei license system. However, there are many people who do not agree with the view NAO representatives have announced. What has happened?

The National Police Agency (NPA), which worked out the Fuei bill, has clung to the following assertion at the Diet's place for deliberations: "Slot machines are not gaming machines in Japan. Gaming machines refer to only those which directly pay out cash. Though we admit that there are sound arcade games, they can be used for gambling at any time. Additionally, arcade videos can easily be changed to gaming videos. Therefore, we subject even sound videos to the licensing system." In this way, the bill was brought into being. However, it depends upon decision of the National Public Safety Commission as to which game locations are subjected to the licensing system concerning what kind of games locates, and the concrete contents remain yet to be fixed. At the Diet deliberations some Dietmen criticize that placing even the sound arcades under the licensing system is problematical, and has established a special committee so that it can check rules worked out by the National Public Safety Commission, and if any of these rules is unacceptable, it can prevent it from being established.

The problems, however, remain unsolved. Even NAO admits that there is a possibility of only gambling devices, such as slot machines, being subjected to the licensing system. But NAO, asserts that all games be covered by the licensing system whether they are gaming or arcade games. On the other hand, JAMMA stresses that NAO's assertion is quite unreasonable. If the licensing system is unavoidable by law, the scope of application should be limited to the kinds of games which are apt to be used for gambling. It is unlikely that this opposition between JAMMA and NAO is dissolved easily. NAO is causing confusion within its own organization, being pinched. However, it is NAO itself that has put itself into a crucial situation. Those concerned are suspicious of NAO's attitude.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

極彩色の鮮烈画像！レーザーディスクの最高傑作！

DRAGON'S LAIR

仕様／アップライトタイプ　800(D) x 640(W) x 1,720(H)　AC 100V　50/60 Hz (20″)　〒 95 — 2835

UNIVERSAL®

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03)661-0330(代)
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561(第3工業団地)

札幌営業所　☎011-221-2398(代)
仙台営業所　☎0222-99-1241(代)
新潟営業所　☎0252-71-6006(代)
長野営業所　☎0262-28-4834(代)
東京営業所　☎ 03-453-9517(代)
静岡営業所　☎0542-83-6781(代)
名古屋営業所　☎052-582-2951(代)
大阪営業所　☎ 06-304-3955(代)
広島営業所　☎082-228-1005(代)
山口営業所　☎0834-32-0011(代)
九州営業所　☎092-471-6188(代)
鹿児島営業所　☎0992-24-3651(代)
東京営業所　☎ 03-844-2581(代)
北関東営業所　☎0285-23-3551(代)
豊橋営業所　☎0532-46-6103(代)
松阪営業所　☎0598-28-3431(代)
沖縄営業所　☎09889-7-6655(代)

EXPORT DIVISION

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348(UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591-5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

European Office
81, Tottenham Court Road, London W1A 1EY
Phone : 01-631-1713　Telex : 892989 ELCOIN